
GRAN POSTER DOBLE
77
CLUB
Nintendo
TIPS DE
BODY HARVEST
A FONDO
FIFA 99
TETRIS DX
POCKET BOMBERMAN
PREVIO
3D LODE RUNNER
STAR SOLDIER
Cuarta Parte y Final
CLUB NET
CURSO DE HTML:
CREA TU PAGINA WEB
DE NINTENDO
Castlevania
¿QUÉ HAY DENTRO DE...?
CONTROLLER Y RUMBLE PAK
ISSN 0123-6873
EDICION 8-02 Colombia $ 3.600,00 Venezuela BS 1.200,00 Ecuador S/ 12.900,00 Puerto Rico US$ 2.00 Panamá US$ 2.00
02
0 37634 13138 1



estás
MUNDO DE NINTENDO
Av. 7 No. 120A - 13 Bogotá
CASA ESTRELLA
GALERIAS Bogotá
CASA ESTRELLA
UNICENTRO Bogotá
No te arriesgues!
Asegúrate que tus juegos
sean los oficiales
BOGOTA
Casa Estrella, Carsa, Music Master
Super Ley, Mundo de Nintendo, Alkosto, SAO
MEDELLIN
Super Ley, San Diego, Unicentro, Carsa
BARRANQUILLA
Super Ley, SAO
CALI
Super Ley, Unicentro, Carsa
IBAGUE
Optimo
IMPORTADO POR
MAKROGAMES LTDA
Representante Oficial de Nintendo Para Colombia
100% LEGAL
EXIGE EL SELLO DE GARANTIA!
www.nintendo.com/espanol
MAKROGAMES LTDA
REPRESENTANTE OFICIAL PARA COLOMBIA
AV. 7 No. 120A - 13 TEL: 612 4845 OFICINAS: 612 4967
612 4965 - 620 6336 SANTAFE DE BOGOTA
E-MAIL: makroga1@latino.net.co
...o estás
OUT!
1 AÑO DE GARANT-ÍA
NINTENDO64
FIFA 98
QUICK ART



EDITORIAL

REVISTA CLUB NINTENDO Nº 77
EDICION Nº 8-02

Revista coeditada entre
Gamela México S.A. de C.V. y
Editorial Televisa Colombia S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi
Directora de Administración
Lourde Hernández
Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra
Producción
Network Publicidad
Director de Arte
Francisco Cuevas
Investigación
Jesús Medina
Daniel Avilés
Editorial Televisa Colombia S.A.
Presidente
Laura D. B. de Laviada
Gerente General
Emiro Aristizábal A.
Director de Producción
Gustavo A. Ramírez H.
Editor
Helio Galaz Guzmán
Asistente Editorial
Orlando Vejar
Ventas de Publicidad
Cecilia Rueda de García
Teléfonos de Publicidad
Bogotá: 4139501 - 4139300
Medellín: 3612788-3612789
Cali: 6644220 - 6655436

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia S.A., Transversal 93 Nº 52-03, Santafé de Bogotá D.C., Colombia.
Distribuidores: -Venezuela: Distribuidora Continental S.A., Caracas, Venezuela. -Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. -Colombia: Distribuidoras Unidas S.A., Santafé de Bogotá, Colombia.
Impresa en Colombia por Printer Colombiana S.A.
Printed in Colombia

ISSN 0123-6873

"The Legend of Zelda - Ocarina of Time", se convirtió en el juego más vendido durante los últimos meses y a nuestra Editorial, han llegado numerosas cartas de aproblemados amigos que nos piden, sin vacilación alguna, soluciones para este título. Sabemos que el idioma en el que se narra la historia y los parlamentos de este juego, son escenciales para seguir avanzando junto a Link, y no todos saben inglés. Pero no te preocupes porque en futuras ediciones, te daremos toda la ayuda necesaria para que puedas sacarle el mayor provecho a este cartucho. En el próximo número comenzaremos a contestar algunas de las preguntas más frecuentes. Sí eres uno de los que aún le faltan ítems por conseguir, conocer a un personaje o encontrar un lugar, escríbenos, todavía tienes tiempo de mandarnos tus dudas. Dos cosas antes de despedirme. No olvides de seguir enviándonos tu dirección WWW propia y si no la tienes, tu favorita. Esperamos ver los resultados que obtengas con nuestro curso que a propósito, termina en esta edición.

Y... ¡grandes noticias para los Supernintendistas! La maravillosa máquina de 16 bits se rehusa a dejarnos. Zelda 64 y el Super Nintendo, fueron los productos más requeridos y agotados de la Navidad pasada. Así que probablemente, los nuevos poseedores de un Super NES necesiten de alguna ayuda que tendremos que desempolvar para publicarla.

Y ahora, a disfrutar de tu Revista Club Nintendo...

El Editor





¡INCLUYE POSTER DOBLE EN PAGINAS CENTRALES!



Dale una revisada a este sorprendente título que próximamente podrás disfrutar en tu Nintendo 64 y que narra la nueva aventura de uno de los miembros de la conocida familia cazavampiros Belmont.

ESTE MES NOS ESCRIBIERON:

COLOMBIA: DANIEL RICARDO PAEZ MORENO - CARLOS EDUARDO SANDOVAL MORENO - PEACH - MICHAEL MARTINEZ G. - JUAN DIEGO LIZARAZO PINEDA - ALEXANDER OLAYA G. - JOSEPH CHAVARRIA SEGURA - LUIS GUILLERMO VENEGAS - JAIME ANDRES GOMEZ LOPEZ - JULIAN MAURICIO CASTRO - FELIPE VILLEGAS ORTIZ -

VENEZUELA: GERARDO JOSE BARCIA - MARCOS ANTONIO LOPEZ - CARLOS EDUARDO GONZALEZ - GABRIEL CASTILLO - DANIEL DUKE NUKEM - RAPAULPUL - ALEJANDRO BALLESTA - FRANCISCO OSTOS - DAVID MIGUEL SAEZ H. - ANDRES A. - DANIEL RIVAS - GERARDO MORENO - JESUS LARREAL - EDUARDO ANTUNEZ C. - EDDIE ARENAS - JHONATTAN CARRILLO - FREDDY MARIN - YHOVANNY QUINTERO - FOOTIX - GERLI FRANCESCHI - JUAN HAEFEL - ALEJANDRINO RINCONES - MIGUEL ANGEL RUIZ - FERNANDO RAUL MENDOZA

DR. MARIO

Hola. Desde que conozco Revista Club Nintendo se ha hablado de las políticas de NOA y una de éstas y que siempre se ha manejado, es que Nintendo of America (NOA) nunca comercializaría videojuegos con temas de adultos. Si hacen memoria, hace algunos años (para ser exactos, cuando salió el Mortal Kombat para SNES) también decían que en sus políticas no estaba contemplado aceptar videojuegos que tuvieran demasiada violencia (incluso al juego antes señalado, le quitaron la sangre y los fatalities), sin embargo después aparecieron sus secuelas y algunos juegos del mismo estilo y a la fecha podemos encontrar grandes derroches de sangre, gente que le arranca la cabeza a otras personas, se arrancan el corazón... en fin no creo que sea necesario continuar con tantas barbaridades. El caso es: con este ejemplo, ¿no creen que en algún momento Nintendo decida aceptar juegos con temas de sexo o algunos otros temas del estilo?. Me pregunto, ¿dónde quedó la magia de los juegos familiares?. Ahora hasta clasificación tienen los mismos.
Muy atentamente.

JUAN PABLO REYES S.

Realmente es muy difícil que Nintendo o cualquier otro licenciatario se atreva a lanzar un juego para cualquier plataforma en el que estén implícitos los temas sexuales muy fuertes. Es algo que nunca se ha hecho y parece difícil que vaya a pasar en algún momento. Estos juegos son muy fáciles de conseguir para PC, puesto que ahí no existe alguien que se encargue de revisar el contenido de los juegos más que los mismos desarrolladores. En el caso de Nintendo, ellos revisan el contenido de cada juego que es desarrollado para sus sistemas, para que no se incluyan temas que no son aptos. Ahora, respondiendo a tu inquietud, nosotros vemos muy difícil que estos temas lleguen a cualquier consola de videojuegos de marca Nintendo.

Después de Zelda 64, ¿qué sigue para Miyamoto y para Nintendo?, ya que por lo visto se acabaron las traslaciones de Super Nintendo a Nintendo 64 (Yoshi's Story, Mario Kart, Super Mario 64, etc.) ¿O va a empezar Nintendo con Mario 64 II, Mario Kart 64 II?. Creo que es hora de crear nuevos personajes, no digo que Mario y Link estén muy repetidos, para nada, sólo que espero que Nintendo no caiga en lo repetitivo, ojalá que cree nuevos juegos, nuevas historias, nuevas aventuras (como RARE) y que al mismo tiempo se trabaje en un Mario 64 II ó Zelda 64 II.

PEDRO ORTIZ T.

Es algo lógico el hecho de que Nintendo vaya a crear nuevos personajes. Sabemos que sus "licencias" son muy probables y por eso fueron los juegos que trasladaron primero al Nintendo 64, sin embargo no debemos menospreciar el poder creativo de alguien como Miyamoto. Precisamente una muestra de esa creatividad son estos personajes de los que hemos hablado. Sólo es cuestión de esperar un poco y ver qué es lo que nos depara el futuro... por cierto, olvidaste una secuela que aún no ha llegado al Nintendo 64 y que muchos por aquí (sobre todo nuestro Editor) estamos esperando: Metroid.

Estimados amigos de Revista Club Nintendo. Quisiera preguntarles lo siguiente: ¿Cuándo saldrá un juego de Tenis para el N64?. Espero que me den buenas noticias, ya que soy fanático de este deporte y disfruté mucho el Super Tennis de SNES.

FELIPE ITURRA

La verdad es que sí existe un juego de Tenis para el Nintendo 64, que se llama Let's Smash y es de la compañía Hudson Soft. Sin embargo es muy probable que no lo veamos en nuestro continente, pues no hay ninguna compañía que se interese por él, según nos han comentado nuestros contactos en Hudson Soft.

¡Amigos Venezolanos! Sigan enviándonos sus trucos, dudas y sugerencias al número de Fax de Revista Club Nintendo: (582) 261 01 55 ¡Más fácil y más rápido!

Estimados amigos de Revista Club Nintendo o más bién, querido "Doctor Mario". Me gustaría que me respondiera las siguientes preguntas:
¿Qué cartuchos se esperan para el GB Color y cuándo hablarán de ellos?
Su lector N° 999.999.999.999

CESAR NILO

Para el Game Boy Color se espera una buena cantidad de títulos (de hecho, la mayoría son muy buenos), entre los más rescatables podemos mencionar Mortal Kombat 4, Pitfall, Bugs Bunny Crazy Castle 3, Elmo ABC, Las Vegas Cool Hand, Hexcite, Shadowgate Classics, Blitz y Wario Land 3. De todos ellos hablaremos en los siguientes números de Club Nintendo.


Wario Land 3

Para mí es muy triste ver cómo todos hacemos hasta lo imposible por tratar de que el legendario Super Nintendo no muera; para todos los que crecimos con el Nintendo y el Super Nintendo, recordamos que son sistemas mágicos, por todas las horas de diversión que nos dieron. Tal vez por eso, particularmente decida hacerles ver a ustedes que ya es justo que dejemos descansar en paz el SNES; así como en su tiempo lo hicimos con el NES. Se los digo porque después de más de 2 años, todavía se sigue promocionando al SNES y eso como que es una falta de respeto. Deberíamos dejarlo morir en paz, como la Súper máquina que fue y ya no comercializarlo más. Se preguntarán "este chico está loco", pero a mi me molesta mucho cuando mis amigos y primos me dicen "ese es un juego obsoleto e inservible" y otras cosas, ya que por no haber "crecido" con él, no le tiene ningún respeto. Ni hablar del NES.

RENE ROSAS

Pues sí, se trata de un tema bastante complejo, sobre todo si tomamos en cuenta que tiene una buena cantidad de puntos de vista. Primero que nada, debemos decirte que NOA había decidido dejar de comercializar el SNES desde hace ya bastante tiempo en la forma en la que lo había venido haciendo, sin embargo y por extraño que parezca, las ventas que ellos tenían estimadas no fueron las que esperaban y el SNES y sus juegos todavía se vendieron bastante a lo largo del año pasado, y para la temporada navideña que acaba de pasar, también se esperaba una buena cantidad de ventas de este sistema. Nosotros en la revista, compartimos algunos de los puntos de vista que tú nos expresas, sin embargo y por cuestiones como las que acabamos de mencionar, es muy importante que sigamos hablando de juegos para SNES. Obviamente no tanto como novedad, pues desde hace un año, sólo ha salido un juego que podríamos considerar como "nuevo" (Frogger) y todos los demás han sido relanzamientos, sino más bien como para aclarar algunas dudas que a los lectores les puedan surgir en sus juegos. Lo que podemos hacer los videojugadores más "viejos" es mostrarles a las nuevas generaciones, juegos divertidos y muy buenos que salieron para el SNES, demostrándoles que muchas veces en un videojuego, lo importante no sólo son los gráficos...



Estimados amigos de Revista Club Nintendo, les escribo por que hace poco estaba jugando Banjo-Kazooie (gran juego) y, en el momento de seleccionar mi archivo (que era el tercero por cierto), un gran resorte salió del asiento donde Banjo estaba sentado y lo tiró fuera de la pantalla ¿Por qué ocurrió esto? ¿Fue acaso mi imaginación?

PAMELA AGUIRRE

No te preocupes, tu imaginación no te está jugando malas bromas, lo que sucede es que a la gente de Rare le gusta esconder pequeños detalles como este en sus juego. De hecho cada archivo tiene una presentación especial y a continuación te explicamos como sacarlas: Tanto en el primer como en el segundo archivo, ponle atención al pez que se ve en la casa de Banjo, cuando golpee 3 veces la pecera (es decir, al tercer TOCK que escuches) presiona A. Esto causará, en el primer archivo, que Banjo sea arrojado por la ventana, y en el segundo archivo que la muralla gire llevándose a Banjo con él. Para el tercer archivo debes prestarle atención al Game Boy de Banjo, al tercer BOING que escuches, presiona A. Esto provocará lo que nos dices que te sorprendió en tu carta. Son detalles muy graciosos, ¿o no?.

Querido Club Nintendo, les felicito por su excelente trabajo. También les tengo esta pregunta: Hay algún aparato que permita usar juegos europeos de Nintendo 64 en un Nintendo 64 americano.

ANÓNIMO

Lamentablemente, como ya te habrás podido imaginar, no existe un adaptador (al menos no uno accesible) que haga compatibles estos dos sistemas... Ya sabemos lo que dirán muchos: "La otra vez vi un adaptador conectado a un cartucho no americano y el juego corría muy bien"... Sí, es cierto, existen adaptadores (no licenciados por Nintendo) que permiten jugar cartuchos no americanos en un N64 americano... sin embargo estos adaptadores SOLO permiten jugar juegos japoneses, no los europeos... Te explico la razón, tanto los juegos japoneses como los juegos americanos están hechos para un formato de video llamado NTSC (525 líneas en pantalla), por lo tanto era lógico que algunas compañías intentaran crear un aparato que permitiera jugar cartuchos de un sistema en otro... En cambio, Europa usa un sistema distinto al nuestro llamado PAL (625 líneas), por lo tanto, es mucho más difícil y caro de convertir a nuestro sistema (de hecho, es más barato comprar el juego nuevamente). Es cierto, puede ser que la política de Nintendo sea injusta (el hecho que algunos juegos salgan para un sistema y no para otro), pero existen mejores formas de hacérselos saber que usar aditamentos extraños para convertir los juegos de Nintendo.

Saludos amigos de Club Nintendo, les escribo por que soy un fanático de Golden Eye 007 y quería saber que pasó con el arma "Spyder" y con el traje blanco de James Bond que aparece en el manual de este magnífico juego.

JAIME ESCALONA

El traje blanco con que aparece James Bond en el manual, fue sacado del juego, las fotos que aparecen en el manual son, por consiguiente, de un prototipo. Sin embargo, la Spyder no fue eliminada, sólo cambió el nombre en honor a uno de los personajes más conocidos de Nintendo: Ken Lobb... ¡Sí!, adivinaste, el nombre actual de esta arma es Klobb.

Queridos amigos de Revista Club Nintendo. Soy un afortunado poseedor de un Game Boy Color y me estaba preguntando si me podían dar una lista de juegos que hayan salido hasta este momento para este sistema.

CRISTIAN SEPÚLVEDA

Bueno, la lista ya es bastante grande si consideramos el poco tiempo que lleva esta consola portátil en el mercado, ya tiene más de 20 títulos que comienzan a aprovechar sus ventajas, entre los más destacados están Pocket Bomberman; Gex: Enter the Gecko; The Legend of Zelda: Link's Awakening DX (Muchos pensarán que es sólo un relanzamiento de este juego, pero tiene una que otra cosa nueva, y se dice que hay un secreto muy bien escondido en este juego); Men In Black, Montezuma's Return, Mortal Kombat 4, Tetris DX y Turok 2: Seeds of Evil.

El otro día estuve navegando en la Internet y salía que uno podía romper la piedra que impide a Gwanty el castor entrar a su madriguera en primavera en el mundo de Click Clock Wood, pero no entendí mucho esa parte ¿es verdad?

FRANCISCO SALVADÓ

Sabemos que existe una forma de entrar a la madriguera del castor en primavera, pero no sabemos si es la misma forma que tu viste en Internet. Para romper la roca que tapa la entrada, párate sobre la plataforma que está sobre la roca, ahora viene lo interesante, ponte en la esquina, un poco hacia la derecha de la roca y comienza a disparar huevos de la manera "difícil" (presionando Z y C-abajo), tratando de darle a la piedra, si lo logras, la destruirás y podrás entrar a la casa del castor donde encontrarás... No, a decir verdad es un bug, de hecho, aún después de romper la roca Gwanty sigue pidiéndote ayuda...

¡Hola amigos de Club Nintendo! un tío me trajo el juego Glover desde Estados Unidos, ya lo terminé y ahora no se que más hacer, mi pregunta es: ¿Hay algún truco interesante para seguir haciendo cosas en este juego?, De antemano, Gracias. Se despide su amiga.

MARÍA PAZ CASTAÑO

¡Claro amiga! Hay un truco muy interesante en este juego: Mientras estás jugando, presiona Start y presiona lo siguiente en el Control C (el de los botones amarillos): ARRIBA, DERECHA, ABAJO, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA. Te dejamos a ti misma el trabajo de averiguar para que sirve este interesante truco. Por cierto, no dudes de consultarnos si tienes problemas.

Hola amigos de la mejor revista de videojuegos del país (y de toda América), les escribo para que me expliquen una cosa, ¿qué significan los mensajes que aparecen en el modo multiplayer de Golden Eye después de terminar un juego (ya saben: "Most honorable", "Where is the armor?", etc.)

IVÁN FLORES

Vaya, esa es una pregunta interesante, estos textos, más conocidos como Galardones o Awards son premios que obtienes por haber hecho ciertas cosas durante el juego de multiplayer, sus significados te los doy a continuación:

MOST HONORABLE: El jugador que peleó más frente a frente (sin disparar por la espalda)

MOST DISHONORABLE: Todo lo contrario al anterior.

MOST PROFESSIONAL: El jugador que disparó principalmente a la cabeza y al cuello.

MOST DEADLY: El jugador más peligroso de encontrar (el que mata al encuentro)

MARKSMANSHIP AWARD: El jugador que acertó la mayor cantidad de sus tiros.

LONGEST INNINGS: El jugador que se mantiene más tiempo "vivo".

SHORTEST INNINGS: El jugador con las "vidas más cortas"

AC -10 AWARD: El jugador que mantuvo por mayor cantidad de tiempo el armor, evitando que los demás lo obtuviesen.

WHERE'S THE AMMO?: El jugador que siempre está bajo en municiones.

WHERE'S THE ARMOR?: El jugador que casi nunca obtiene un armor.

MOST FRANTIC: El jugador que se mueve más, el que más corre y zigzagea continuamente.

LEMMING AWARD: El jugador que generalmente persigue a los demás, sin hacer nada más.

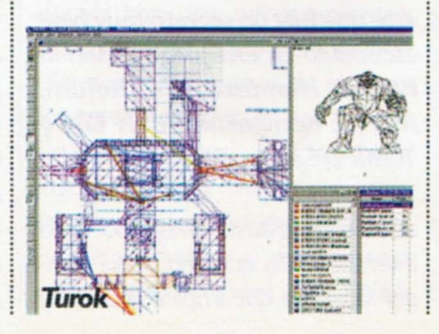
DOUBLE KILL: El jugador capaz de matar a 2 personas con la misma explosión.

TRIPLE KILL: El jugador capaz de matar a 3 personas con la misma explosión.

Estimados amigos. Por medio de la presente me gustaría saber: ¿Cuál es el software que utilizan los programadores (antes y después del Nintendo 64) para crear los juegos?, y si éstos están disponibles como "Shareware" en la Red, ¿dónde puedo localizarlos y "bajarlos" rápidamente?.

MAURICIO GONZALEZ

Las herramientas o el Software que usan los programadores para producir los juegos para el Nintendo 64, las distribuye Nintendo, o cuando tienen el personal indicado, hasta las mismas compañías pueden desarrollar su propio Software para aprovechar las ventajas del sistema. Toda esta información es estrictamente confidencial y por lo tanto es imposible que puedas encontrar herramientas de Nintendo para programar juegos en la red en forma de "Shareware". Sin embargo y como debes saber, el lenguaje C es una buena forma de programar para que prácticamente cualquier máquina te entienda.



Turok

En el juego Pokémon ¿cuál de las 6 versiones (azul, roja, verde, dorada, plateada y Pikachu) es la más recomendable para comprar?. Sobre el mismo juego ¿en las versiones dorada, plateada y verde los monstruos son los mismos que en las versiones roja y azul, o varían?. Espero puedan responder mi pregunta.

ANTONIO OLIVARES

Sobre la primera pregunta, de 6 versiones nos limitamos a 2: La Azul y la Roja, las cuales son las únicas que están disponibles en nuestro continente. La mejor versión que puedes comprar de Pokémon es la contraria a la que tenga un amigo, para poder intercambiar los monstruos (si no conoces a alguien con Pokémon, entonces cualquiera es buena). En la versión Verde son los mismos monstruos que en la Azul y Roja (pues es el mismo juego). En las versiones Dorada y Plateada del juego, que saldrán a mediados de este año en Japón, habrán personajes de las versiones actuales además de muchos nuevos (de hecho, habrá 250 Pokémons en esos juegos).



Silver Pokémon

Amigos: Envíennos sus comentarios sobre el curso de HTML que les entregamos durante las ediciones pasadas, comentándonos qué les pareció, si desean saber algo más o si tienen dudas con respecto a alguno de los temas que les entregamos. ¡Esperamos sus cartas!

TRUCOS INEDITOS

Juego...	Para...	Truco...
Legend of Zelda 64 (Nintendo 64)	Aumentar tu capacidad de Deku Sticks	Ve a Lost Woods, entrando por Kokiri Forest, ve a la pantalla de la izquierda y luego sigue por allí hasta que veas el puente, allí encontrarás un enemigo que te ofrecerá esta opción por sólo 40 rupias.
Legend of Zelda 64 (Nintendo 64)	Aumenta tu capacidad de Deku Seeds	Ve a Loast Woods, entrando por Kokiri Forest, ve a la pantalla de la derecha y verás un objeto colgando de un arco. Dispárale justo en el centro 3 veces y obtendrás una bolsa para cargar Deku seeds.
Legend of Zelda 64 (Nintendo 64)	Leche gratis	Toca la canción de Epona cerca de una vaca, teniendo una botella vacía.
Legend of Zelda 64 (Nintendo 64)	Obtener un hada que te recupera la energía	Cuando veas una mariposa, acércate con un Deku Stick y, si se posa sobre él, se transformará en un hada.
Golden Eye 64 (Nintendo 64)	Hacer explotar tus minas remotas sin usar el reloj (excelente para multiplayer)	Presiona A y B simultáneamente
Golden Eye 64 (Nintendo 64)	Agacharse (muy útil en multiplayer)	Mantén presionado R , luego presiona C-abajo, y suelta R.

Castlevania

Transylvania, a la mitad del siglo XIX, en la provincia de Wallachia. En esta época de paz y demasía, nadie ha previsto el regreso de antiguos horrores...
La vieja leyenda vive y pronto la tierra se verá de nuevo sumergida en las tinieblas. La gente ha regresado al camino de la maldad y los lazos que sellan al espíritu de su malvado gobernante se han debilitado. En las profundidades de su castillo, él regresa después de un siglo de sueño violento... el Conde Drácula despierta. Reinhardt Schneider, heredero del antiguo Clan Belmont, de cazadores de vampiros, es condenado por su sangre a oponerse al poderoso Drácula. Empuñando el látigo sagrado de sus ancestros, el joven cazador de vampiros comienza su travesía...

... Y así comienza también la más reciente versión de la magnífica serie de Konami para el Nintendo 64: Castlevania.



Compañía



Accesorio



No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por



96 megabits

Memoria

Acción / Aventura

Categoría

Enero 1999

Fecha de Salida





Al rededor del mes de Noviembre, tuvimos la oportunidad de probar el prototipo más reciente de Castlevania para el N64; algo curioso es que en esa misma ocasión vimos también la versión final de Zelda: Ocarina of Time y de Turok 2; créenos que, aunque estos dos son los mejores títulos que hay hasta el momento para este sistema de 64 bits, Castlevania tenía un "algo", que nos obligó a dejar de jugar los otros dos. Tal vez fue porque ya nos habíamos hecho a la idea de que ningún juego se compararía, por mucho tiempo, con Turok y Zelda, o tal vez porque ya teníamos más tiempo probándolos, pero de verdad que Castlevania nos dejó con la boca abierta...¡empezando con la presentación! Aunque ésta es muy simple (más o menos como la de Zelda), nos gustó mucho más ésta, pues empieza con un zoom in al castillo de Drácula y después aparece un niño tocando con su violín, una melodía clásica de los juegos de Castlevania.













Es compatible con el Controller Pak y en la pantalla de Game Start podrás copiar o borrar los datos que tengas guardados.



Aunque tuvimos muy poco tiempo para jugar este prototipo, pudimos ver que está excelente. También le echamos un ojo al menú de opciones, donde puedes cambiar el sonido y la configuración de los botones. Como se ve en la foto, lo único que no usas es el botón L y el Control Pad. Encontramos detalles hasta en este menú, ya que el cursor con el que seleccionas, tiene forma de lupa.



Se supone que las opciones están escritas dentro de un libro y después de seleccionar al personaje que usarás, este libro se cerrará y verás que en la portada dice: "Necronomicon", un libro muy famoso de magia negra.



Al empezar, te narrarán la historia de la resurreción de Drácula y dependiendo del personaje que hayas escogido, partes de este texto cambiarán. Por cierto, toda la narración del principio es "hablada", como los textos de Star Fox 64.

Lo que nos tiene intrigados es que cuando se anunció la salida de este juego, se mencionó que tendrías 4 personajes para escoger, sin embargo, en la versión que probamos, sólo habían dos personajes: Reinhardt Schneider Belmont y Carrie Fernandez. Los nombres de los personajes también generaron muchas dudas, pues primero se dijo que los 4 personajes serían: Schneider Belmont, Carrie Eastfield, Cornell Reinhardt y Corler (o Kola).
Hasta el momento no sabemos exactamente qué personajes y con qué nombres aparecerán en la versión final, pero en este artículo nos referiremos a Reinhardt Schneider Belmont y a Carrie Fernandez, pues son los que vimos en el prototipo.



Reinhardt Shcneider Belmont

El es descendiente de la Familia Belmont, la cual tiene como tradición cazar vampiros y pelear contra Drácula cada vez que la ocasión se presta. Cuenta con dos armas, una espada y el látigo sagrado de gran alcance. Es muy fuerte al momento de usar su látigo y muy rápido al usar la espada. Sus saltos no son muy altos, pero su gran fuerza lo compensa.





Carrie Fernandez



Esta niña tiene unos poderes mágicos muy grandes y gracias a ellos pudo sentir el regreso del Conde Drácula, así que se dispuso a detenerlo. A diferencia de Schneider, ella sólo cuenta con una arma (que son como dos sartenes o raquetas) y sus ataques con esta arma son muy débiles, pero su ataque principal es con magia. Si presionas y sueltas el botón con el que atacas con magia, lanzará un poder débil, pero rápido; y si dejas presionado el botón, el poder se acumulará y al lanzarlo, se verá una esfera verde que sigue y destruye a los enemigos que estén cerca (aún cuando no los puedas ver). Aunque este ataque es mucho más poderoso que el látigo de Shcneider, es más tardado y los enemigos te pueden sorprender.



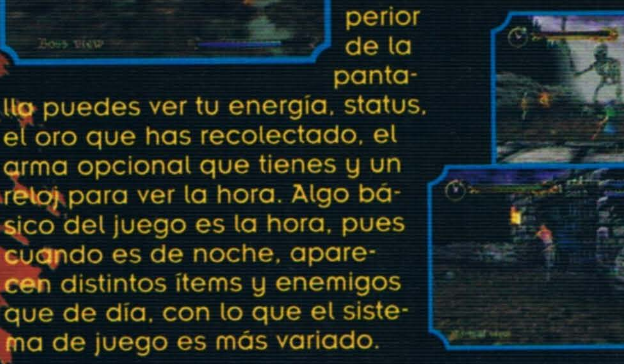




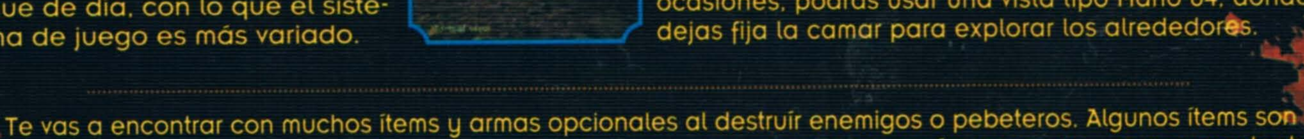


Al estar jugando, en la parte superior de la pantalla puedes ver tu energía, status, el oro que has recolectado, el arma opcional que tienes y un reloj para ver la hora. Algo básico del juego es la hora, pues cuando es de noche, aparecen distintos ítems y enemigos que de día, con lo que el sistema de juego es más variado.

Cuando cualquiera de los dos personajes comienza su camino, harán algo especial. Schneider se santigua y Carrie respira profundo. Esto se ve muy bien y le da personalidad al personaje.



Tienes 4 vistas diferentes: Normal View, Action View, Battle View y Boss View. A veces se cambian automáticamente, por ejemplo, cuando aparece un jefe, se cambia a Boss View; pero por lo general las podrás cambiar manualmente. También, en ocasiones, podrás usar una vista tipo Mario 64, donde dejas fija la camar para explorar los alrededores.



Te vas a encontrar con muchos ítems y armas opcionales al destruír enemigos o pebeteros. Algunos ítems son bolsas de oro, para incrementar tu score; piezas de carne, para recuperar energía; power ups, para aumentar tu poder y diamantes, que actúan de la misma forma que los corazones de los anteriores Castlevania, o sea que dependiendo del número de estos diamantes que hayas obtenido, podrás usar el arma opcional que tengas. Estas armas opcionales son las que ya conoces: La cruz, el agua bendita, el hacha y la daga. Varios de estos ítems los podrás guardar para usarlos en los momentos adecuados.







Al principio del juego vimos un cinema display en tiempo real, el cual es muy bueno, pues se ve cómo el personaje llega a donde hay un esqueleto y un cuerpo en el suelo y de repente comienzan a salir esqueletos "vivientes" de la tierra y debes pelear contra ellos; hay otro en donde comienzan a salir monstruos del agua y rodean al personaje; la calidad de estos cinemas es increíble (muy al estilo de Zelda), y al parecer habrá muchos en el juego.











Los jefes serán impresionantes; basta con ver al primer jefe, (que es un esqueleto gigante), para darse cuenta de la gran calidad de los gráficos en movimiento. En la pelea contra este esqueleto, el campo de batalla será ilimitado.

Los gáficos son realmente buenos, al igual que la música. Aunque en la escena donde jugamos no estaba muy detallada, creemos que más adelante el juego se lucirá gráficamente. En cuanto a los sonidos y la música, estos ambientan perfectamente el juego, como ejemplo está el sonido y el destello del trueno que cae al principio y quema al árbol.







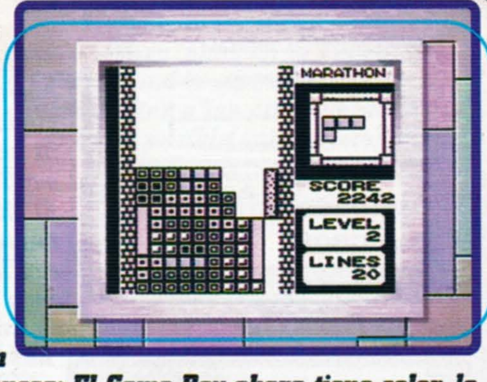


El Gameplay, o sea, la jugabilidad, es excelente. Los personajes tienen una reacción inmediata al control y no te cuesta trabajo realizar ningún movimiento.
Además de atacar, pudes saltar, arrastrarte, agacharte, activar interruptores y colgarte de las orillas de algún precipicio o pilar. Por cierto, al momento de combatir, aparecerá en los enemigos una mira (también muy al estilo de Zelda) y gracias a esto los ataques serán más precisos y se dirigirán automáticamente hacia donde está el blanco.

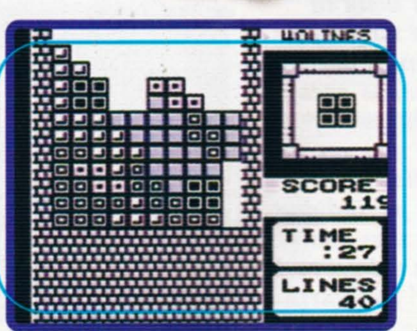
Sólo nos queda por decir que próximamente podremos disfrutar de otro gran titulo en el Nintendo 64: Castlevania. Por cierto, estamos muy desconcertados, ya que no sabemos qué pasará con los otros personajes que se suponía que iban a aparecer, ni tampoco sabemos los nombres definitivos y mucho menos la fecha exacta de salida; según Konami de América nos dijo, aparecerá durante el mes de enero, pero Konami de Japón nos dijo que por marzo... en fin, sea cual sea la verdad, ya no aguantamos las ganas de jugar este gran título.

a fondo

TETRIS DX



Hace 10 años, cuando el Game Boy vio la luz del día, el primer juego que podías jugar inmediatamente después de comprarlo era el Puzzle de nombre "Tetris". Ahora, 10 años después, con la aparición del Game Boy Color, uno de los primeros títulos que puedes jugar al comprarlo es Tetris DX. Muchas cosas han cambiado desde entonces: El Game Boy ahora tiene color, la nueva versión de Tetris tiene más memoria, opciones de juego y hasta batería, sólo que ahora, este cartucho ya no viene incluido con el sistema como hace 10 años. ¿No es acaso increíble la longevidad de este sistema? Puede ser que sí, sin embargo a nosotros nos parece también increíble que después de 10 años, Tetris siga siendo un título que se siga licenciando y que se mantenga como un juego muy adictivo.





¿Qué podemos decir de Tetris DX? ¡Pues sólo que tenemos una versión mejorada de este gran clásico! Dependiendo si eres relativamente fan de esta serie de juegos, esta será una excelente noticia para ti o simplemente no te causará emoción alguna. Si eres fan incondicional de esta famosa serie, entonces tenemos que decirte que te vas a encontrar con opciones nuevas en este juego.

Una de las primeras cosas a notar en este juego es el hecho de que ahora cuenta con batería y por ende puedes tener hasta 4 archivos. 3 de estos los puedes personalizar y guardar datos importantes como el número de líneas que has logrado (no importando el tipo de juego que hayas elegido) y el marcador de poder (Power) el cual es un dato muy raro que está relacionado con la forma en la que se graban tus datos en el cartucho. Si presionas Select en la pantalla para elegir archivo, podrás ver una estadística del tipo de jugadas que haces para lograr tus líneas. El cuarto archivo es el denominado "Guest" y sirve para que cualquier persona que no tenga un archivo en el cartucho pueda jugar. En este archivo puedes poner tu nombre, pero al apagar el GB tanto tu nombre como el número de líneas y el poder, desaparecerán.



Tetris DX tiene 4 modos de juego distintos que a continuación veremos. Obviamente estos modos están basados en el concepto original de Tetris y los eliges después de escoger el archivo en el que vas a jugar.

Nintendo
Compañía



Compatible

EVERYONE
Clasificación

Desarrollado por
Nintendo Co. Ltd.

4 megabit
Memoria

Acción Puzzle
Categoría

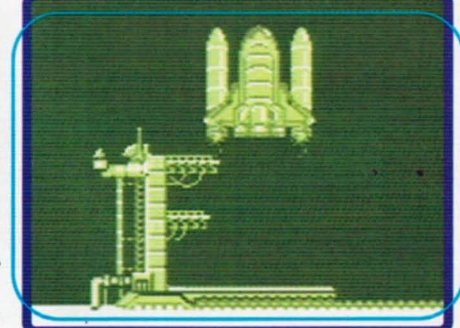
Diciembre 1998
Fecha de Salida

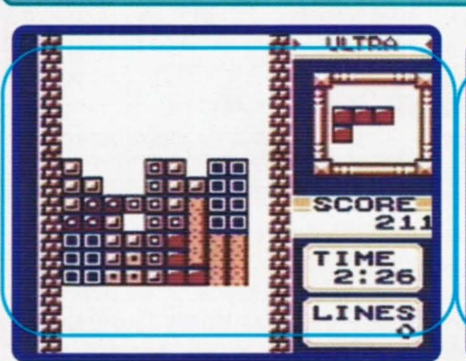
Marathon

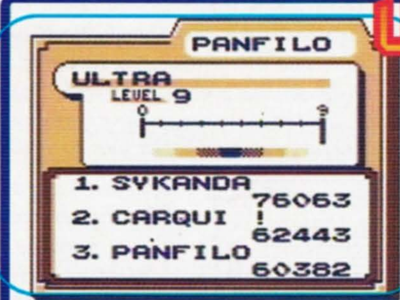
Lo que aquí se conoce como Marathon no es otra cosa que el modo de juego original de Tetris. Si no sabes de qué hablamos, la explicación es bastante sencilla. El chiste aquí es realizar el mayor número de líneas (y puntos) posibles con las figuras de Tetris. Para este juego no existe ninguna clase de límite, esto es: Puedes hacer tantas líneas, como te sea posible.



Las característica es que cada determinado número de líneas, aumentará el nivel del juego (un nivel por cada 10 líneas) y las piezas caerán a mayor velocidad. Tu juego termina cuando se te llena tu panel de figuras y ya no puede caer ninguna más. Antes de comenzar a jugar puedes escoger el nivel en el que quieres empezar y la música que vas a oír. Al final y dependiendo de tu marcador, tendrás la posibilidad de poner tu récord en una pantalla especial donde se quedará grabado gracias a la batería del cartucho. Otra cosa que verás al terminar tu juego es un "display" que varía dependiendo de qué tan hábil fuiste al jugar.







Ultra

Esta es una modalidad bastante interesante, pues en ella tienes que hacer el mayor número posible de puntos en un tiempo límite (tres minutos). Es obvio que los mejores récords se quedarán grabados en la memoria del cartucho y también tienes la posibilidad de elegir del nivel 1 al 9 para comenzar a jugar. Una buena técnica para hacer la mayor cantidad de puntos en este juego es (obviamente) hacer solamente "Tetris" y bajar las piezas a máxima velocidad, pues entre más rápido bajes una pieza a la posición que quieras, obtendrás puntos por hacerlo, cosa contraria que si dejas que la figura baje a velocidad normal. Por cierto, esta última característica es propia de todos los modos de juego, sin embargo es aquí donde le sacas más provecho.

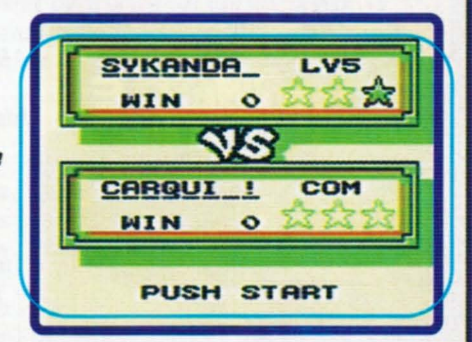
40 Line

Otro modo importante: ¿Cuál será tu menor tiempo para lograr completar 40 líneas? Como en modos de juego vistos anteriormente, aquí los récords se quedan grabados y también se puede elegir el nivel para jugar. Sin embargo aquí se puede elegir otra característica importante: La "altura". Al principio esto te puede parecer bastante ilógico, pero si tomamos en cuenta que en este modo de juego lo importante es la velocidad al formar las líneas (hacerlas sencillas es lo mejor), el tener la base del panel lo más cerca posible de la parte alta por donde salen las piezas, te puede ahorrar valioso tiempo.

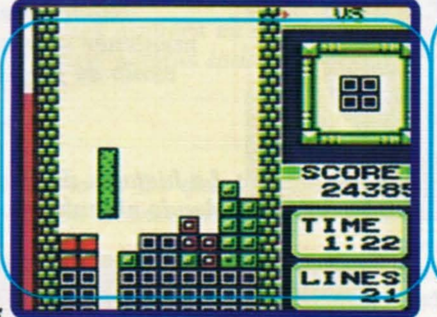


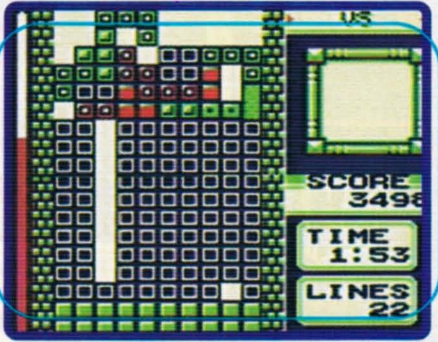
Vs. Com

Este es un modo muy gracioso, pues en él puedes competir contra el CPU, el cual te ofrece 3 distintas dificultades para retarlo o también puedes retar a las otras personas que juegan en el mismo cartucho. ¿Y cómo es posible esto último? Pues muy sencillo: Si eliges jugar contra otro de los archivos guardados en la memoria del cartucho, lo que va a hacer el CPU es emular el modo de juego de esa persona en base a el número de líneas que tiene, su nivel de poder y hasta a los récords que tenga grabados en los otros modos de juego para así ver si es un jugador agresivo, rápido, si prefiere atacar con jugadas dobles, triples o es tardado, pero de repente vendrán varios Tetris en línea... en fin, son bastantes la posibilidades de cómo el CPU puede asimilar la información que existe en un archivo.



Al jugar, verás que no existe mucha diferencia entre el modo de juego normal de Tetris con éste, sin embargo existe un par de características que debes observar: La primera de ellas es la línea que se ve en la parte izquierda de la pantalla y en ella se hace una representación virtual de la altura máxima de las piezas de tu contrincante (para derrotarlo, tienes que hacer que su panel se llene de piezas). El otro punto del que hay que cuidarse es de los castigos que recibas: dependiendo la jugada que haga tu contrincante, aparecerán líneas en la parte baja de la pantalla, las cuales harán que suba dramáticamente el nivel de piezas en tu panel. Lo bueno de este caso, es que en los castigos siempre se deja una línea, por la cual puedes introducir una figura recta para así regresarle el castigo a tu contrincante y deshacerte del problema si tienes bastante campo libre.



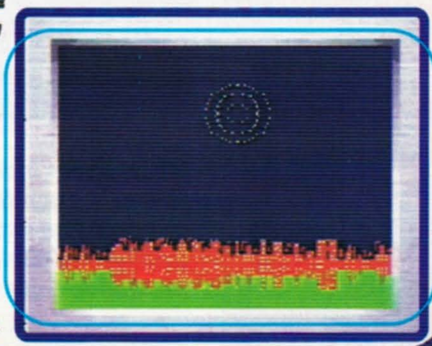


Este modo de juego es exactamente el mismo que se aplica al jugar este título en 2 Players mediante el Game Link Cable.
Por cierto, si te conectas con otro GB con el Link, no sólo podrás jugar contra tu amigo, sino que también tendrás la posibilidad de intercambiar archivos con él, con una opción llamada "Exchanging".

Este juego comparte una característica muy importante con otro juego que estamos revisando en otras ediciones (Game&Watch Gallery 2) y es la posibilidad de dejar un juego grabado a la mitad y el proceso es exactamente el mismo: Al estar jugando, pon pausa y después apaga tu GB. Así, al volver a prender el sistema con este cartucho adentro, verás una pantalla que te pregunta si quieres continuar o no, en lugar de la pantalla clásica.



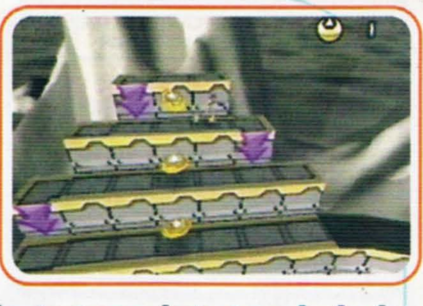
En fin, qué se puede decir de este juego: A final de cuentas se trata de Tetris. Quizá deberíamos hablar del aprovechamiento que hace este título del GB Color, el cual no es algo muy sorprendente. Probablemente se deba a que estamos ante uno de los primeros 4 títulos que se programan para este sistema, pero también hay que considerar que Tetris nunca ha necesitado de una amplia gama de colores para cumplir con su cometido.. y esta nueva versión cumple con ese cometido: Divertir.



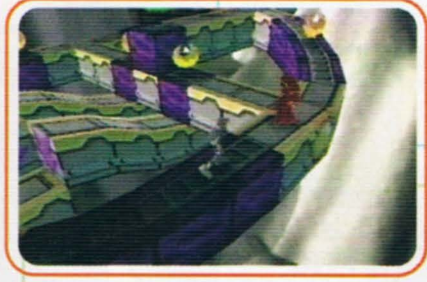
previo

3D Lode Runner

Al igual que juegos como Tetris o Bomberman, los cuales han aparecido en distintas plataformas y mantienen su calificativo de "juegos divertidos", tenemos otro título que hará su arribo próximamente al N64 y se trata del legendario "Lode Runner". Quien tenga ya bastante tiempo jugando desde el histórico NES, recordará que este juego y los que mencionamos al principio, son títulos que entretienen bastante, por lo tanto se ha hecho prácticamente una costumbre que estos aparezcan en cualquier consola nueva. En estos casos, a estos clásicos no les cae nada mal la mejora gráfica que se logra, sin embargo siempre lo más importante es mantener el mismo estilo de juego, el

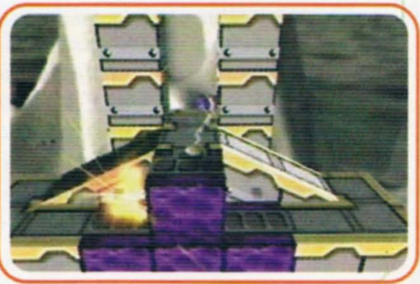






La historia del juego se da en un sistema solar lejano donde el malvado emperador Monk, ha robado todo el oro de los sectores del sistema. Este botín tiene que ser recuperado a toda costa y el emperador deberá ser detenido.





El objetivo principal del juego es tomar todo el oro que aparece en cada escena. Este título cuenta con 5 niveles que se representan en diferentes planetas, cada uno con cuatro escenas. Cada planeta cuenta con distintos elementos con los que tienes que interactuar para lograr completar cada escena.





En todas las escenas te encontrarás con bloques que puedes destruir con tu pistola de rayos láser. Estos bloques se recuperan después de cierto tiempo y cuando se vuelve a formar no debes estar en el lugar que ocupan, pues serás eliminado. Para destruirlos tienes que estar parado enfrente de ellos, de manera que el bloque esté un nivel abajo que tú, pues tu pistola solamente la puedes disparar hacia abajo.

Big Bang Software
Compañía



Accesorio



No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por
Big Bang Software

64 megabits
Memoria

Puzzle
Categoría

Enero 1999
Fecha de Salida





Otro elemento que encontrarás en algunos niveles son las joyas, que si las tomas todas, entrarás a un nivel de bonus en donde si consigues tomar todo, te darán vidas.

En algunos niveles (sobre todo los más avanzados), te enfrentarás a unos tipos con túnicas rojas que si te tocan, te llevarán preso. A estos sujetos a veces les da por robarse alguna que otra pieza de oro y para que puedas recuperarlas, tienes que deshacerte de ellos. Una manera es destruyendo un bloque, de tal forma que se regenere en el momento en que esté pasando por allí el tipo que se haya robado el oro, para que quede atrapado.



Otra manera es liberar objetos como taladros o robots, para que atropellen a estos individuos. Desafortunadamente, en cuanto eliminas a uno de estos tipos aparecerá otro.

Los robots de los que hablamos arriba son muy útiles, pues hay escenas que tienen tramos sin bloques. Al liberar un robot, éste comenzará a avanzar sin importarle quién esté adelante (incluyéndote a ti) y cuando se tope con un precipicio formará un bloque de hielo para poder seguir avanzando. Estos robots sólo avanzan en línea recta y cuando el camino cambie de dirección más de 90 grados, desaparecen.







Los taladros son muy parecidos a los robots, sólo que estos destruyen todo lo que se encuentre enfrente de ellos y cuando se topan con el final del camino, tomarán la dirección contraria.

En ciertos niveles te encontrarás con bloques que al ser destruídos, se llevarán a otros bloques en cadena. Otro elemento importante son los ventiladores que te ayudan a subir a partes inalcanzables o que también sirven para hacer subir a los taladros.

Para terminar cada uno de los niveles, tienes que usar adecuadamente cada elemento que encuentres. Si llegas a equivocarte, podrás comenzar la escena desde el principio.







Este juego nos gustó mucho, pues pone a prueba tus habilidades. Hay niveles muy interesantes y otros muy difíciles. Además Load Runner 3D es muy recomendable si te encanta resolver acertijos y pensar en soluciones con poco tiempo y en ocasiones con la presión de ser perseguido.

tips de





¿Body Harvest...? como que nos suena conocido... ¡Ah, ya recordamos! Este juego fue anunciado desde que el N64 estaba por salir y ahora, ha finales del año anterior tuvimos oportunidad de jugarlo.

Este excéntrico juego diseñado y programado por DMA y distribuído por Midway, nos hace recordar la película "Invasión" (Star Ship Tropper) en donde la tierra es invadida por insectos gigantescos.



Bueno, al jugarlo, además de percatarnos del parecido de este título con la película mencionada, también nos dimos cuenta que si eres poseedor de Body Harvest te vas a encontrar con bastantes problemas, pues es un juego muy complejo respecto a su desarrollo, pues cada nivel tiene un sinfín de objetivos, así que vamos a ayudarte dándote Tips para cada uno de los niveles.

HISTORIA:

En el año 2016, la tierra queda en ruinas. Hace 100 años, en 1916 los alienígenas comenzaron la invasión a la tierra dejando a los humanos como la raza más próxima a la extinción.

Sobre el Planeta muerto, los últimos sobrevivientes han ideado un plan desesperado para detener la invasión viajando en el tiempo a fechas claves. Un vehículo prototipo capaz de viajar en el tiempo está listo. Para la tripulación, un equipo de soldados genéticos han sido preparados. Pero el tiempo se ha acabado. Los aliens han regresado.





Este juego realmente está bastante bien, gracias a que los chicos de DMA, le metieron bastante creatividad a las acciones y ambientes a los que se enfrenta nuestro héroe futurista.

Lo bueno es que tienes que revisar bien los terrenos externos, como las construcciones, ya que puedes encontrar objetos necesarios para completar cada nivel. Y como siempre, cuentas con un misterioso némesis que siempre se interpone en tu camino.



TIPS

*Trata de eliminar a los enemigos abordando algún vehículo, ya que a los alienígenas relativamente pequeños puedes arrollarlos.
*Cuando te ataquen, mientras vas a pie, trata de moverte constantemente mientras atacas a los alienígenas, así será más difícil que recibas algún daño.

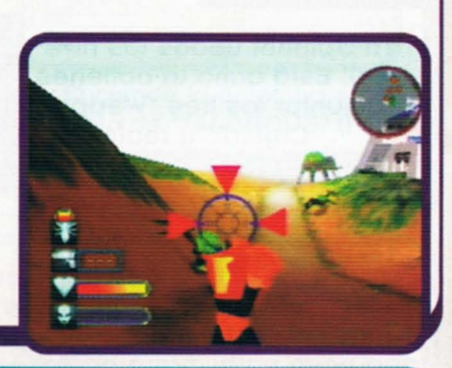




*Procura revisar todas las construcciones que tengan puertas sin asegurar, ya que siempre encontrarás objetos muy útiles.



*Dentro de algunas construcciones no encontrarás gran cosa, pero trata de revisar bien, ya que los mejores objetos no siempre están a la vista. Intenta accionar culaquier cosa, en ocasiones hay interruptores hasta en el piso.
*Revisa bien tu mapa porque a veces necesitas algún vehículo para llegar hasta cierta construcción que tiene algo muy útil.
*Usa las marcas que puedes dejar en el mapa, para que sea mucho más fácil llegar al punto que quieres.
*Trata de no utilizar el mismo vehículo todo el tiempo, ya que si está muy dañado o tiene poca gasolina, es probable que no te sirva en un enfrentamiento en una zona abierta y te tomará algo de tiempo llegar hasta otra zona.
*Mucho cuidado con los barcos o aviones, ya que es probable que si tu vehículo se destroza o se queda sin combustible, te encuentres en una situación muy dificil.
*Ahorra municiones, pero no seas tan tacaño, ya que luego ahorrar te puede resultar contraproducente.



OBJETOS Y ARMAS



Alien Artifact (3 en cada Nivel). Estos objetos te ayudarán a exterminar a los alienígenas de la faz de la tierra.

Weapon Crystal (3 en cada Nivel). Al recolectar los 3 obtendrás el "Try Spinner", una arma que la verdad está increíble.



Pistol (todos los niveles). Esta pistola de rayos es muy buena contra los alienígenas, pero es algo lenta para recargar.

Machine Gun (todos los niveles). Esta ametralladora es muy similar a tu arma pero mejor, ya que tira una muy buena ráfaga de rayos consecutivos.



OBJETOS Y ARMAS



Fuel (todos los niveles). Este combustible sirve para recargar la gasolina del vehículo que estés maniobrando. te recomendamos guardarlo para los aviones o botes.

TNT (1er. Nivel). Dinamita, vuela casi cualquier cosa, pero tienes pocas cargas así que utilízalas sabiamente.



Sun Shield (1er Nivel). Este escudo refleja los rayos solares, por lo que queman todo lo que tocan, es excelente contra los invasores.

Rifle (2do. Nivel). Esta arma es excelente para atacar a la distancia, lástima que tarda mucho tiempo en recargar el tiro.



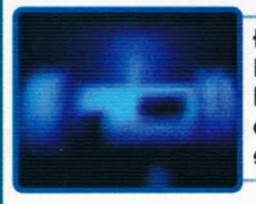
OBJETOS Y ARMAS



Shotgun (2do. Nivel). Esta es una verdadera preciosidad, la verdad es que es de gran ayuda, ya que lanza varios tiros simultáneamente y causa un gran daño.



Grenades (2do. Nivel). Son realmente muy efectivas, pero tardas mucho en lanzarlas.



Rocket Launcher (2do. Nivel). ¡Guau!, ésta es una belleza, ya que desintegra a cualquier alienígena que se tope con el cohete.



Tri-Spinner (todos los niveles). Esta arma la obtienes al juntar los tres "Weapon Crystal" y realmente devasta todo lo que toca.



GUIA

Ahora sí, vamos con la guía, ya que no es nada fácil dar con cada uno de los puntos, sobre todo cuando no tienes mucha experiencia con el juego y se puede volver frustrante. Por cierto, vamos a referirnos bastante a las coordenadas que aparecen en el mapa para que te ubiques con mayor facilidad. También verás que somos muy concretos a la hora de dar los objetivos y pasos a realizar, pero eso es para ahorrar mucho espacio (de cualquier forma notarás que es mucho mejor, de hecho te estamos poniendo las coordenadas entre paréntesis para que no tengas ningún problema).

1er Nivel Escena 1



1.- Activa el Switch del puente (C3)



2.- Toma la dinamita en la cueva (A2)



3.- Vuela la piedra del camino (B2)



4.- 1/3 Crystal (A3)



5.- Señal de Rescate / Llave (B3)



6.- 1/3 Alien Artifact (A1)



7.- Pueblo en ataque (C2)



8.- Bomberos (B3)

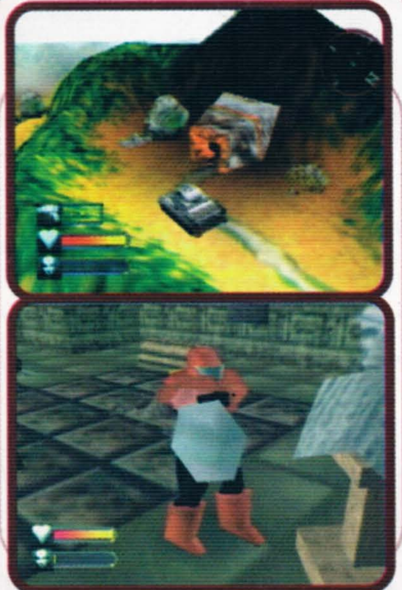


9.- Ve por el tanque (B2)



10.- Jefe (D1)

1er Nivel Escena 2



1.- Escudo en la mina SUMMIT OF LIGHT



2.- Enciende la antorcha en el templo de "TALOSOUS" (F3)





3.- Toma las municiones y el Howitzer (H4)



4.- Derriba la montaña que bloquea el molino (H2)



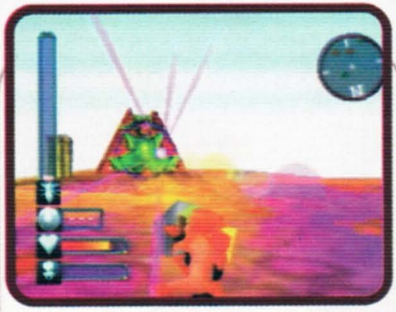
5.- Derriba la hélice del molino y toma el Windmill Cog (H2)



6.- Entrega el Windmill Cog en la construcción que está cerca de la puerta de la presa (G2)



7.- Toma Crystal 2/3 & Alien Artifacts 2/3 (G2)



8.- Sobre el bote dirígete al Jefe (F4)

1er Nivel Escena 3



1.- 3/3 Crystal (D6)

2.- Toma el Crank (D6)



3.- Utiliza el Crank dentro de las estatuas (D7)



4.- Adquiere un Bote y dirígete a "Atlantous Temple" (E7)



5.- Toma el Hieroglyph Map Piece (C7)



6.- Utiliza el Hieroglyph para pasar al otro lado de la montaña (D6)



7.- 3/3 Alien Artifacts (A5)



8.- Adquiere un Planeador (A7)



9.- Salva el puente (B6)

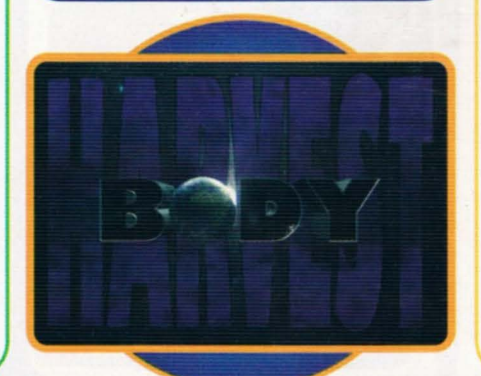


10.- Jefe (G7)

1er Nivel Escena 4



1.- Destruye el Shield Generator (D4)



1er Nivel Jefe



1.- Trata de moverte constantemente y apunta a sus extremidades.

1er Nivel Vehículos



Saloon - Este auto es bueno, ya que cuenta con bastante velocidad y control.



Nico's Supplies - Este vehículo es algo lento, pero tiene resistencia.



Riley 150 - Esta moto es muy rápida y da grandes saltos, sin embargo tiene muy poco aguante.



Panzerkampfwager - Este tanque es buenísimo, tiene una gran torreta y se desplaza sobre casi cualquier terreno.



Mk. 1 Crocodile - Este tanque es muy potente y maniobrable, aunque lento para desplazarse y para recargar las municiones.



Cruiser - Este bote es bastante rápido y delgado.



Sapworth Camel - Este es un gran aeroplano de ataque, es bastante rápido.



Adler DR1 - Este otro avión, es más lento, sin embargo puede bombardear cualquier objetivo.



Sr. Shadow - Este otro auto es rápido pero no tanto como el "Saloon".



Grimly Transport - Este pequeño camión no tiene mucha velocidad, pero aguanta bastante.



Bulldog - Este es un carro tanque con una excelente torreta, sin embargo no es muy maniobrable.

Fire Engine - El camión de bomberos sólo te sirve para apagar incendios.



Howitzer - Este es un lanza-cohetes de apoyo, tiene un gran cañón con municiones demasiado expansivas y mortales.

Life Boat - Aunque este otro bote es más lento, tiene mucho más resistencia.





1.- Toma el rifle (H3)



2.- Destruye al monstruo que detiene el carro del cable (G4)



3.- 1/3 Alien Artifact (F4)



4.- Airboat Engine (F5)



5.- Power Plant (F4)



6.- 1/3 Crystal (E4)



7.- Bob's Bargain Boathouse (G3)



8.- Jefe (H6)





1.-Elemental Earth Temple (H8)



2.-Jonesville Military Base (G7)



3.- Caggy Island Generator (F6)



4.- Granadas (bunker y templo) (E6)



5.- Túnel (E7)



6.- Jefe (E7)

2do Nivel Escena 3


1.- Rescata a los sobrevivientes en el bote (de C5 a C7)


2.- Rocket Launcher (C7)

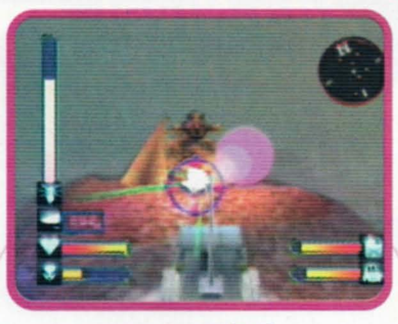

3.- Entra al templo del guardián de la montaña Rua-Rua y obtén el Rua/Rua Idol (B6)


4.- Cambia el Rua/Rua Idol por un bote en Port Humphrey (B7)


5.- Obtén la Medicina (A4)



6.- Dale la medicina al soldado para que te dé el Bote (D4)


7.- Jefe (B4)


1.- Para derribar la presa enemiga, sólo entra en el Gran Bote / Crystal 2/3 (C3)


2.- Ve al templo del agua en el Zero y obtén el Kris Knife Handle (B2)

2do Nivel Escena 4


3.- Viaja al templo del fuego en un Gyrochopter (A4)


4.- Alien Artifact 2/3 (A8)


5.- Llega hasta el templo de los elementos (E6)


6.- Jefe (H3)



2do Nivel Escena 5


1.- Alien Artifact 3/3 (G1)


2.- Crystal 3/3 (C1)


3.- Shield Generator (D4)

2do Nivel Vehiculos

Trekker ATJ - Es un Jeep con lanza-granadas, realmente rápido y mortal aunque lento para disparar.





Bulldog - Este es un pequeño tanque con una excelente torreta y muy buena movilidad.

Airboat - Esta lancha es excelente, ya que tiene una hélice que le permite desplazarse aún en tierra, sin embargo es algo difícil de controlar.

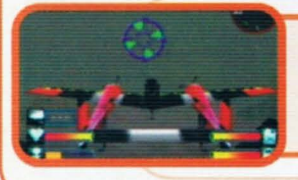




Kubelwagen - Este es un gran Jeep, el cual puede saltar y se desplaza rápidamente sobre casi cualquier terreno.

Jagdpanther - Este es un verdadero tanque, dispara que da miedo, sin embargo es tan lento para disparar como para desplazarse.





P38 Gryphon - Un gran avión de combate, es rápido y letal.

2do Nivel Jefe



1.- Muévete en círculos para que no te ataque con su cola y destruye las partes que vuelan.

Lifeboat - Este es un verdadero bote-crucero, ya que deberás ayudar a unas personas abordo de este gran barco.





Swordfish MTB - Este bote incluye un lanza-misiles que es de gran utilidad en batalla.

Gyrocopter - Es un pequeño helicóptero muy liviano y frágil, pero con un lanza-cohetes.





Zero - Este es un hidroplano bastante rápido e incluye cohetes devastadores.



B25 Eagle - Este avión es muy pesado y lento, sin embargo bombardea cualquier blanco.



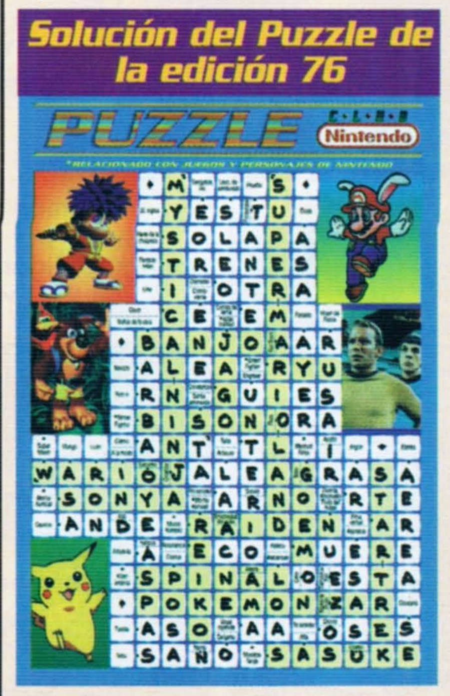



NOTICIA

ZELDA 64 Y EL SUPER NINTENDO, GANAN LEJOS

Como te mecionaba nuestro editor en su sección editorial, que a propósito, es la única sección de la revista que sabe hacer, y tu sabes, otras cosas así como gritar y ponerse rojo...Perdón! ¿En que estábamos? Si, nuestro querido editor te contaba que el Super Nintendo y el título "The Legend of Zelda - Ocarina of Time, superaron toda espectativa de ventas durante la Navidad pasada. Pero lo más destacable de este echo es que Zelda 64, a pesar de llevar ya cerca de 2 meses en el mercado, aún continúa siendo el más requerido y arrendado, a tal punto que en las tiendas se les agota rápidamente el stock y en las casas de arriendos, si eres amigo del dependiente, tendrás alguna oportunidad de que te lo reserve. Bueno, y por otra parte, tenemos al legendario Super NES, el cual se rehusa a desaparecer. Probablemente, para los neojugadores esta sea una máquina obsoleta, pero si pudieran ver la larga lista de títulos muy buenos existentes y a precios bajísimos, se darían cuenta del porqué aún sigue siendo tan grandioso.

Solución del Puzzle de la edición 76



Acclaim Sports y otras cosas en la red.

TECNOLOGIA

Para muchos de nuestros lectores seguramente ya no es ninguna sorpresa que más y más compañías usen Internet como un medio de promoción de sus productos y también como un medio de soporte para los consumidores. Acclaim es una empresa muy importante dentro de esta industria y por eso, no puede ser la excepción en este caso. Sabemos que ellos cuentan con la página oficial de la compañía (www.acclaim.net) y algunas páginas que han creado para juegos de gran éxito como Turok (www.turok.com). Pues bien, desde que ellos han puesto mucho esfuerzo en lo que se refiere a su área de deportes, conocida como Acclaim Sports, era de esperarse que dieran de alta una página donde encontraras todo tipo de información y ayuda referente a los juegos de esta serie.
La dirección de esta página es: www.acclaimsports.com.
Por cierto, ¿quién sería su archinemesis en esta área? -la de deportes- de Acclaim. EA Sports decidió entrar a la onda esa en la que las compañías crean páginas especializadas para un solo juego, como lo ha hecho Nintendo, Acclaim... en fin. Un ejemplo vivo de esto es la página que acaba de crear para promocionar su más reciente lanzamiento: FIFA 99. La dirección hasta cierto punto resulta obvia. En estas páginas encontrarás buena información del juego (pero no te hablarán de los lados flacos del mismo, como nosotros lo hacemos. ¡Je,je!) y también podrás "bajar" algunos efectos de sonido. Por si no lo has adivinado, la dirección de esta página es www.fifa99.com.





Nintendo
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

Clasificación
EVERYONE
E
ESRB

Desarrollado por
Hudson Soft

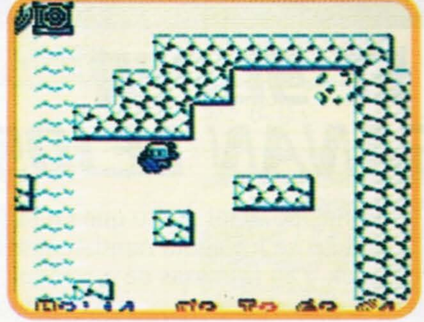
4 megabit
Memoria

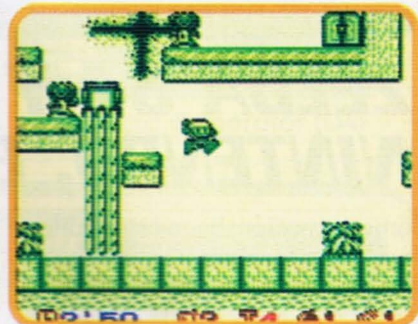
Acción
Categoría

Diciembre 1998
Fecha de Salida

Cada vez que aparece un sistema nuevo, nuestro amigo Bomberman no resiste la tentación de arrivar a él y ahora que llega el Game Boy Color, Bomberman vuelve al ataque con la diversión que caracteriza a esta gran serie de juegos.

Algo que nos parece muy bueno, es el cambio de perspectiva con la que cuenta Pocket Bomberman ya que hasta ahora lo





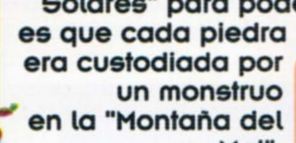
habíamos visto sólo "por arriba" (Top View) y en sus versiones de Nintendo 64, lo vemos en mundo poligonal en tiempo real (tipo Super Mario 64), pero ahora en esta nueva versión, la acción se lleva a cabo "de lado" (Side Scrolling) en 2D.

La Historia



Hace mucho tiempo, sucedió que el sol fue cubierto por una grande y obscura nube. Se sabía que un monstruo fue el causante de esto al sellar la "Espada del Sol". Entonces, era nescesario que un héroe consiguiera las cinco "Piedras Solares" para poder liberar la espada, lo malo es que cada piedra era custodiada por un monstruo en la "Montaña del Mal".



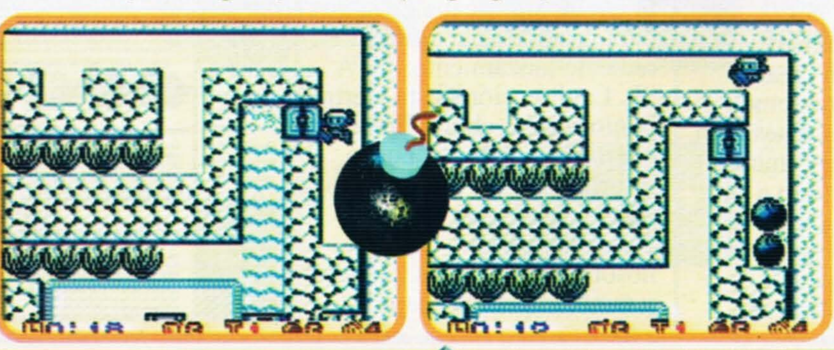




Así que Bomberman, se vió forzado a llevar a cabo la tarea de recolectar las cinco piedras solares, porque era el único capaz de hacer frente a los poderosos monstruos.

El Juego

Como ya lo mencionamos anteriormente, en Pocket Bomberman la acción se desarrolla en 2D y no por arriba, por esto mismo, Bomberman puede saltar como en cualquier otro juego de plataformas, esto le da un toque muy especial al juego ya que no sólo se trata de tronar ladrillos y matar distintos tipos de enemigos, sino que ahora puedes (o más bien, tienes) que usar las bombas para llegar a lugares que no puedes alcanzar con un salto normal (¿Será lo único que puede hacer?).



Dentro de lo que cabe, la jugabilidad es casi igual, debes de eliminar a los enemigos que se encuentren en la escena para abrir la puerta y poder avanzar a la siguiente etapa. Aunque el "Feeling" sigue siendo el mismo, es como si hubieras agarrado Bomberman de NES (por ejemplo) y lo pusieras vertical pero con la ventaja de que como es en 2D, se siente más dinámico. Después de cuatro escenas, te enfrentarás a uno de los monstruos para poder recuperar una de las piedras solares.

Los Items

Los ítems se encuentran dentro de algunas piedras, plantas o algún otro obstáculo destruible, los cuales (por si no lo sabías) te ayudarán a lo largo del camino.



Obtienes una bomba extra.



La explosión de tus bombas se alarga un cuadro.



Con este ítem, eres un poco más veloz.



Este corazón te protege una vez.



La letra F hace que tus bombas truenen todos los bloques que alcance la explosión.



Con este corazón puedes detonar la bomba cuando quieras.



Este ítem te permite volar.



Obtienes un poco más de tiempo.



Este ítem te vuelve invencible por poco tiempo.

Los Modos de Juego

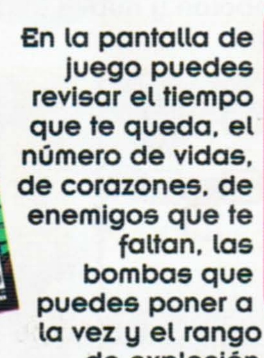
Pocket Bomberman sólo tiene dos modos de juego que son Normal Game y Jump Game. A continuación te explicamos cada uno de ellos:

Normal Game

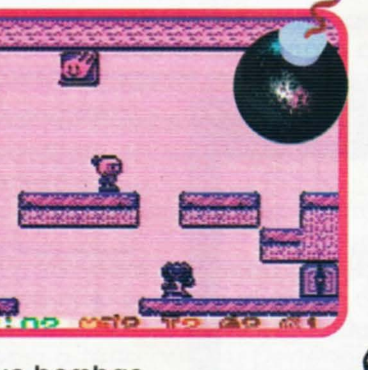
WORLD CLEAR!!

Este es el modo principal del juego, consta de cinco mundos divididos en 4 etapas más el monstruo que protege la priedra solar (Forest, Ocean, Wind, Cloud y Evil). En este modo, debes eliminar a todos los monstruos para avanzar a la siguiente escena.

Algo que también es notable, es que a diferencia de algunos títulos de Bomberman, aquí como en la versión de N64 puedes tomar corazones, los cuales te ayudan a resistir una explosión y te permiten seguir jugando. Es decir, si no tienes corazón y eres golpeado, pierdes una vida. Pero si agarraste un corazón antes, tienes una oportunidad más.







En la pantalla de juego puedes revisar el tiempo que te queda, el número de vidas, de corazones, de enemigos que te faltan, las bombas que puedes poner a la vez y el rango de explosión de tus bombas.

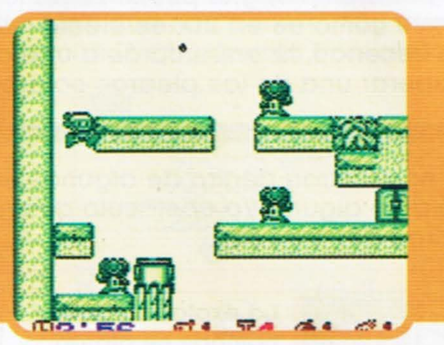


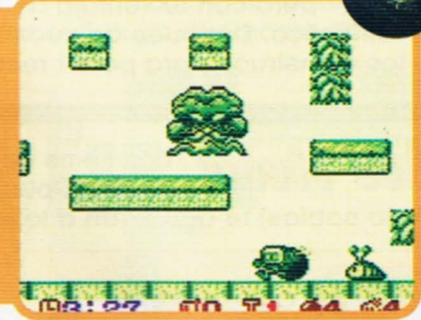
Los Mundos

Forest:

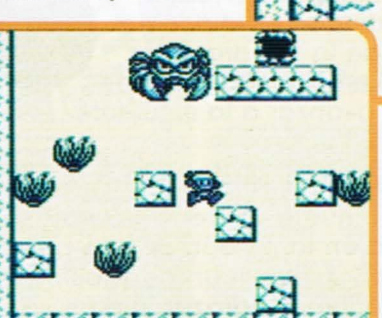
Aquí no hay mucho qué decir, más bien es para que te acostumbres a la movilidad y al uso de los saltos y las bombas. Te encuentras con algunas rejas, pero si explotas la parte de arriba, las desactivas. El jefe es un árbol que te persigue, dispara y te lanza unos gusanitos que luego se transforman en mariposas.







Ocean:



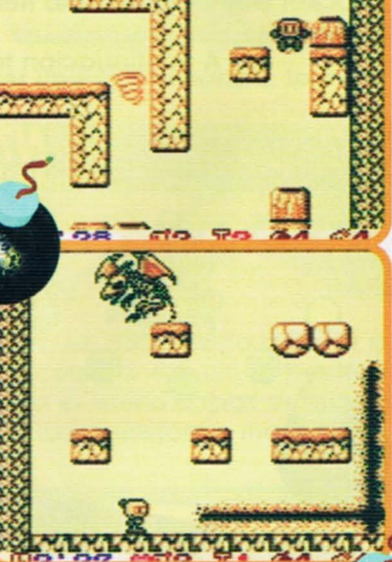
La movilidad es igual, sólo que aquí los enemigos se mueven con más fluidez, al no necesitar el suelo. Las corrientes de agua las puedes bloquear con una bomba o si lo prefieres, nada (aquí sí) contra la corriente para subir. En esta área encuentras el ítem con el que puedes volar. El jefe es un cangrejo, que es ayudado por unas estrellas de mar.



Wind:

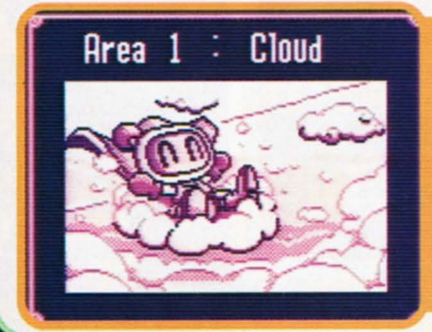


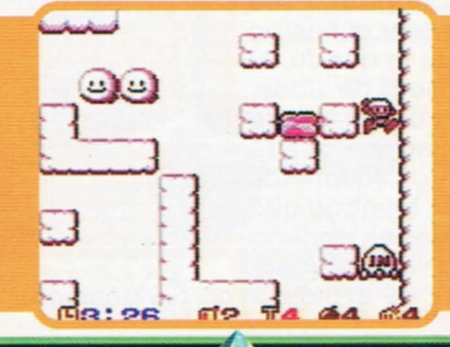
En el tercer mundo, hay unos pequeños volcanes que exhalan humo, úsalos para alcanzar partes muy elevadas, en lo que encuentras el ítem de volar. Un esqueleto de dragón custodia la tercera piedra solar.

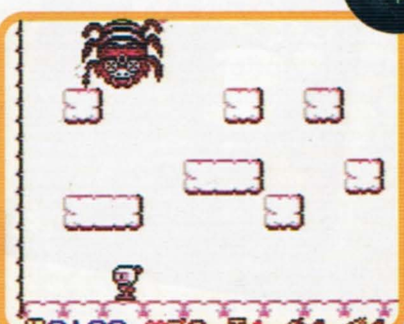


Cloud:

En este mundo, encuentras varios propulsores, que actúan como trampolines, nubes suaves que te rebotan y nubes largas movibles. Al final te enfrentas con una araña que te lanza "telarañazos".



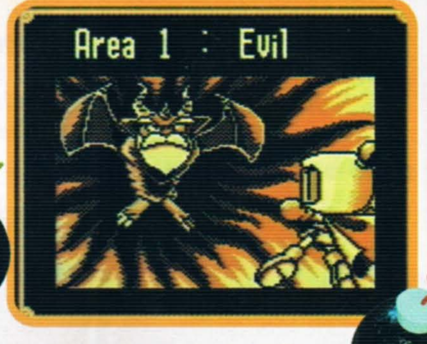


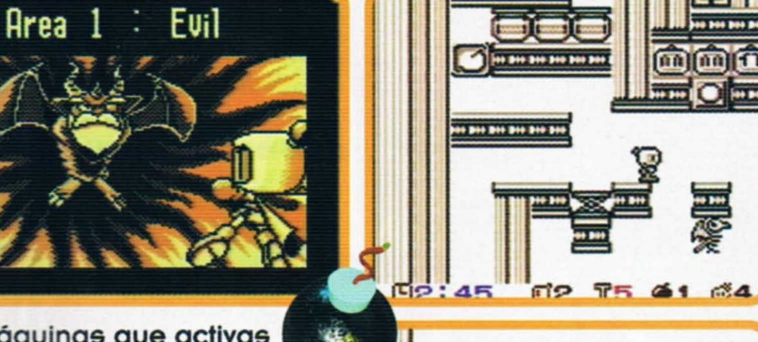


Evil:

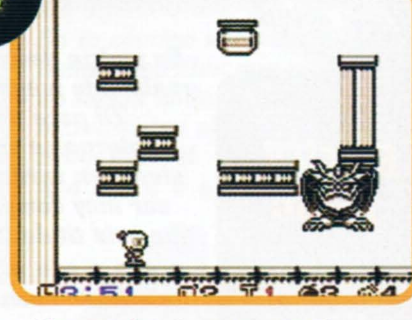
Aquí te encontrarás con enemigos un tanto difíciles de vencer y además muchos peligros. Por cierto, hay







unas máquinas que activas golpeando la bolita de abajo, si juntas tres caras de Bomberman feliz, obtendrás una vida. Al final te las verás con un jefe que te hará la vida imposible y al eliminarlo... mejor averígualo.



Jump Game

Aquí la movilidad es algo rara, pues Bomberman no deja de saltar, entonces debes hacer básicamente lo mismo que en normal Game pero con la diferencia de que aquí tienes que llegar a lo más alto de la escena, puedes ir obteniendo poderes, eliminando enemigos y a unos sub-jefes que te permiten el paso al siguiente bloque. Lo gracioso es que no importa si no eliminas a todos los enemigos pequeños, de todas maneras podrás acabar la etapa.



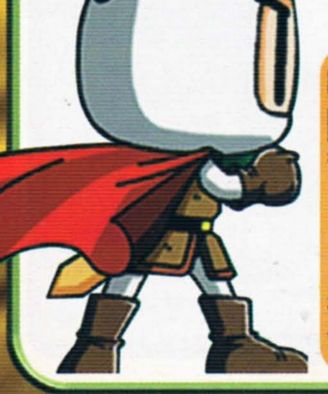


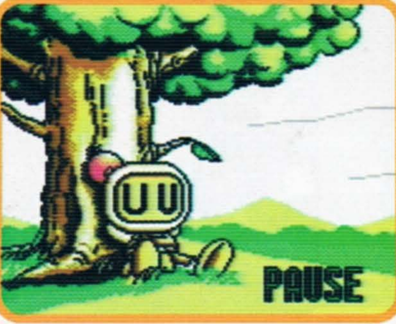


Este modo tiene tres tipos de etapas, cada una es más difícil que la otra. Aquí debes utilizar un poco más las bombas para alcanzar lugares altos y también para evitar saltar demasiado.









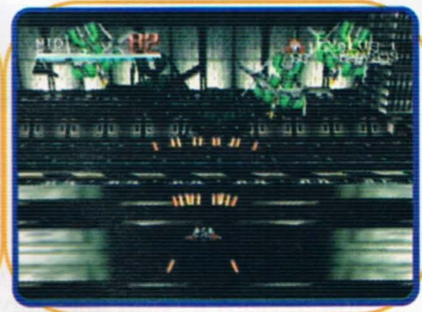
Pocket Bomberman es un juego bastante entretenido, lo que nos pareció muy bueno fue la modalidad de 2D, pues sale del estándar que tiene Bomberman. La jugabilidad es buena y la música no está mal, aunque el modo de "Jump" no es tan bueno, es algo gracioso. Los gráficos som a todo color y pertenece a la primera generación para el nuevo Game Boy Color.

previo



Si ya tienes buen tiempo en esto de los videojuegos recordarás la época dorada de los Shooters o juegos de naves, pues ahora con ese mismo sabor de los juegos de antaño, pero con la tecnología actual, llega Star Soldier, un título desarrollado por Hudson Soft y que acertadamente Electro Brain lo trae a nuestro continente.





Se podría decir que realmente juegas en 2D pero todo el entorno se ve y se siente en verdadera 3D y no lo veas como una desventaja, no siempre un juego tiene que ser muy complejo para que te diviertas, pero si lo que quieres es acción, te aseguramos que este título la tiene, para novatos o expertos, ya que cuenta con 3 niveles de dificultad.

Electro Brain
Compañía


Accesorio


No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por Hudson Soft

96 megabits
Memoria

Shooting
Categoría

Noviembre 1998
Fecha de Salida

Este título cuentas con tres naves a seleccionar, cada una con sus propias características

F98-VENIDIUM



ExARMS ATTACK 1



Estas explosiones por toda la pantalla, son producto del arma especial de esta nave.



F98-Wisteria



Estos son unos poderosos misiles que al hacer contacto con el enemigo explotan.



F98-Lathyrus



ExARMS ATTACK 2



Este ataque especial no deja nada a su paso, sólo que no es muy amplio su margen de ataque.

ExARMS ATTACK 1



Estos láser que salen en todas direcciones, se realizan con el arma especial de esta nave.

ExARMS ATTACK 1



Pero este rayo desvastador, es la mejor carta de esta nave.

Cualquiera de tus naves cuenta con tres niveles de velocidad, mismas que intercambias en cualquier momento presionado el botón C-Abajo, eso es perfecto, ya que dependiendo de la acción, vas seleccionando tu velocidad y revisándola en la parte superior izquierda de la pantalla.





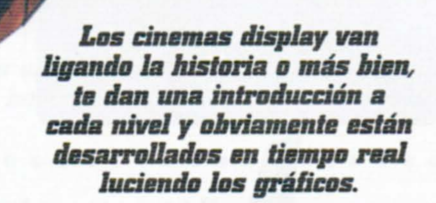
En tu camino obtendrás unos ítems amarillos que se mueven en forma ondulante e incrementan el poder de tu arma normal.

Con este otro obtienes poder, pero para ExARMS ATTACK 1 y ExARMS ATTACK 2, ¡así que no los dejes ir!



Lo mejor para escapar del mar de disparos, es que cuentas con un movimiento para crear un campo de fuerza que hace rebotar a los disparos pequeños.

Los cinemas display van ligando la historia o más bien, te dan una introducción a cada nivel y obviamente están desarrollados en tiempo real luciendo los gráficos.







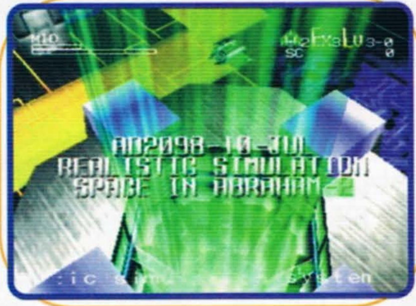


Si sientes que te estorban los datos que aparecen en la parte superior de la pantalla, los puedes quitar para que la pantalla aparezca libre de distracciones.

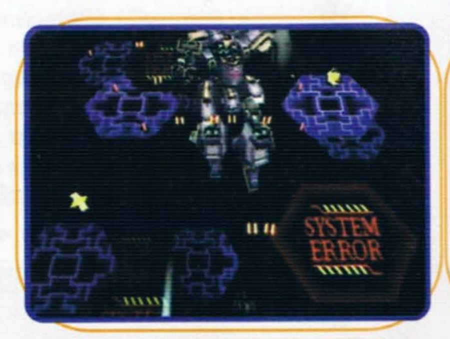



Tal como nos tiene acostumbrados Hudson Soft, la música es muy buena y te acompaña en todo el juego con el ritmo correcto, ya sea en medio de la escena o al enfrentarte a un jefe y a esto agrégale las voces, para adornar aún más el juego.

Mission 1 RUMBLING





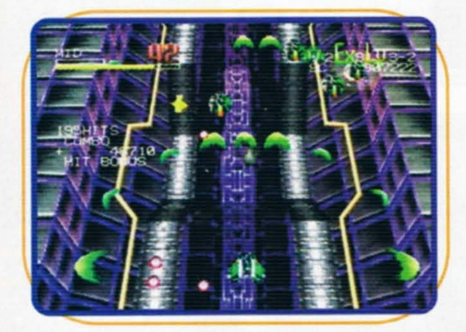






JEFE
Nombre Código:
DUOSS CORE VER -3.3C

Este jefe en un robot gigante, que te dispara pequeñas balas en combinación con un rayo sorpresivo, para después lanzar unos misiles teledirigidos que crean una gran explosión y por si fuera poco, posee un escudo para protegerse de tus ataques.



Aquí sólo te podemos comentar que comienzas adaptándote al juego, pero casi no lucen muchos efectos de 3D y el camino hacia el jefe es muy breve.

Al principio, el fondo de agua se mueve rápidamente, dando una sensación de velocidad muy especial.

Mission 2 CORROSION

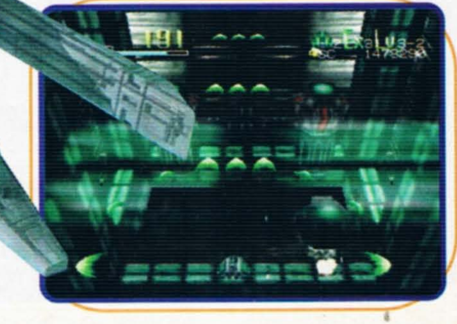




Hay ocasiones donde la cámara se topa de frente con algún objeto, como esta estructura, y para no obstruirte la visión se ve en tonos transparentes logrando el efecto de dimensión, sin que pierdas contacto con tu nave.



Cuando eliminas a dos enemigos que salen simultáneamente (como estos que vemos en la foto) obtienes un bonus especial.



JEFE
Nombre Código:
DEATH INTEGRATE





Aquí ves cómo despega el jefe de un portaaviones, y ya en pleno vuelo comienza la batalla, de entrada te lanza dos abanicos de disparos mostrando sus puntos débiles, después de esquivar una tormenta disparos, puede acercarse a ti, así que aléjate o serás presa fácil de la propulsión de sus motores.

Mission 3 INVADED



En esta zona te abres paso entre unos ventiladores gigantes que obstruyen el camino, después de quitarlas, puedes ver a los enemigos que te esperan detrás.





En algunas partes de esta escena, en lugar de avanzar al frente, se ve cómo vas descendiendo entre los pasillos de esta estructura gigantesca, incrementando tu inmersión en el juego.





JEFE
Nombre Código:
DARK FORCE

Este es un Tanque y no por ello pienses que se queda estático, al contrario, se mantiene en constante movimiento, es más, se pasa detrás de ti y tú tienes que ir rodeándolo para esquivar sus disparos hasta casi salir de la pantalla, dispara lásers cruzados y remata con unas bombas que te hacen buscar cualquier hueco para escapar de las explosiones.



Como siempre los enemigos pequeños son los más molestos y no precisamente por su poder, más bien por el número de disparos con los que te atacan, ya que son difíciles de esquivar.

Mission 4 PURSUIT





A estos enemigos no les des mucho tiempo, así que elimínalos o quítate de enfrente, con ese rayo no tienes oportunidad de sobrevivir.



Estos enemigos se van desarmando y sus partes laterales se lanzan hacia ti como naves individuales, eso quiere decir que ves que se acerca una nave, pero terminan atacando 7.



JEFE Nombre Código: INTRUDER

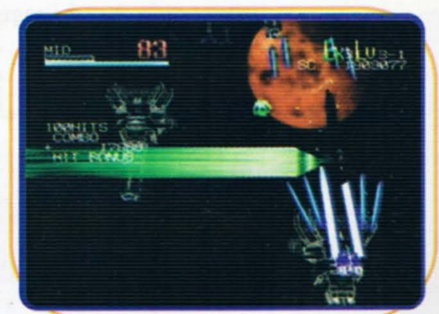
Como de costumbre, este jefe te intimida con dos brazos mecánicos que disparan por todas





partes; más tarde comienzan los lásers seguidos de un rayo localizador y si escapas a este ataque, vas contra su última estrategia: Una serie de rayos por toda la pantalla, ¡nada fácil!





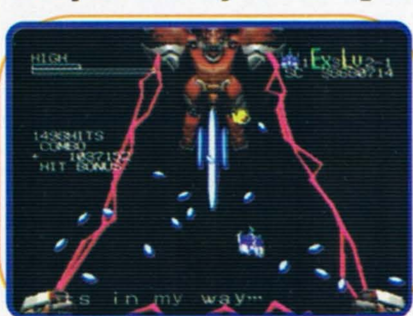
Estos enemigos lanzan un rayo que atraviesa horizontalmente la pantalla entera, así que no tienes otra salida que eliminarlos o eliminarlos, tienen buena resistencia a tus a disparos, así que en cuanto los veas... ¡atácalos!

Mission 5 TERRIBLE



JEFE Nombre Código: FOLKEN

Este jefe no te deja salida alguna, cercándote para dispararte sin parar y sólo con mucha habilidad podrás escapar. Poco después comienza a lanzar cohetes a gran velocidad, que apenas puedes

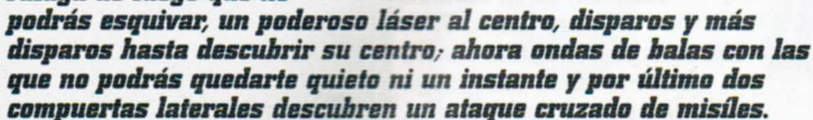




pasar entre ellos, ahora cuídate porque al mejor estilo "Mazinger" te lanzará sus brazos, así que no tendrás descanso con sus ataques constantes y entre que disparas y lo esquivas, sufrirás un buen rato.

Mission 6 STRONGHOLD

JEFE
Nombre Código: DEVAIN DEVICE



Esta jefe aparece de una base subterránea, podemos decir que no tienes problema de que se mueva, pero es todo un arsenal. Primero una ráfaga de fuego que no podrás esquivar, un poderoso láser al centro, disparos y más disparos hasta descubrir su centro; ahora ondas de balas con las que no podrás quedarte quieto ni un instante y por último dos compuertas laterales descubren un ataque cruzado de misíles.







Pero eso no es todo, la misión continúa y observa, aquí es donde combinan a todos los enemigos que conociste en las misiones pasadas y algunos forman un equipo letal.



JEFE
Nombre Código: DUOSS CORE VER-9.8





Aquí recordarás a un jefe ya conocido, se trata de la versión mejorada del DUOSS CORE y al decir mejorada no lo decimos a la ligera, ya que cuenta con un arsenal impresionante, es más, hasta de tus armas echa mano, ayudado por 4 módulos que los lanza por delante para dañarte antes de enfrentarte de lleno con él.

El juego además cuenta con dos opciones extras donde puedes jugar contra tiempo, una es de dos minutos y para mejorar tus récords necesitas ser muy hábil para no dejar ir a ningún enemigo. Aquí también existen objetos ocultos, que al dispararles obtendrás bonus especiales para incrementar tus puntos. De igual forma pasa con el modo de 5 minutos, sólo que aquí tienes suficiente tiempo para terminar la misión que cuenta con dos jefes y así, entre más tiempo te sobre al final, obtendrás mejor puntaje y no se te ocurra poner pausa ya que el tiempo sigue corriendo.





Al final del juego te llevarás una sorpresa, pero recordemos que esto es un previo y como te podrás dar cuenta, el concepto o idea básica es la misma que jugamos hace varios años, sólo que ahora está vestida con la tecnología actual.

Star Soldier es compatible con el Rumble Pak para introducirte de lleno al juego, además cuenta con memoria interna para grabar tus récords y algunas opciones extras que sólo las obtienes cuando dominas el juego.



a fondo

FIFA 99

1998 fue un año con muchos y muy buenos títulos, además de que fue el más atareado para los programadores de EA Sports, pues debido a la Copa Mundial, programaron tres versiones y no sólo una como es su costumbre, de su clásico juego de futbol soccer, FIFA. Sin embargo, la última (y la cual analizamos en esta ocasión) es la versión para este 1999. Sin más preámbulos, vamos a ver a fondo este juego que no está nada de mal.






Compañía


Accesorio


No. de Jugadores




Clasificación

Desarrollado por **Electronics Arts**

128 megabits
Memoria


Deportes
Categoría

Diciembre 1998
Fecha de Salida



Si has jugado las versiones anteriores de FIFA, lo primero que te viene a la mente al ver FIFA '99 es que es totalmente distinto a World Cup '98, pero muy similar a Road to World Cup '98, sobre todo en las opciones y los equipos a escoger.

En la pantalla principal puedes elegir uno de los cinco modos de juego que hay, además existen cinco menús de opciones.



Opciones

Aquí cambias las opciones qué más te convengan para jugar, por ejemplo, el tiempo que duran los partidos, la rigurosidad de los árbitros o hasta el idioma, que dentro de los muchos que tiene para escoger, está el español.



Dirección del equipo

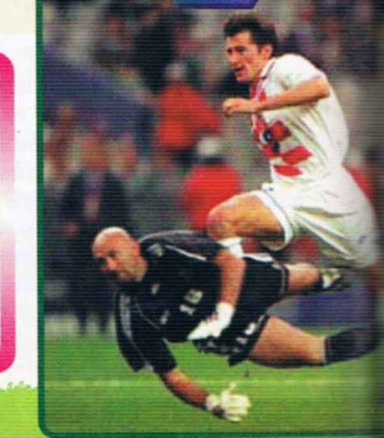
Todas las funciones que un buen Director Técnico debe indicarle a su equipo, las puedes cambiar en este menú. Eliges la alineación inicial, las estrategias de tu equipo y hasta puedes realizar intercambios de jugadores de diferentes equipos.

Editar Jugador



Si quieres cambiar a un jugador por otro con las características físicas y técnicas a tu gusto, aquí lo puedes hacer.





Editar Equipo



Igual que en "Editar Jugador", en esta opción puedes editar a tu equipo con el nombre, el uniforme y las características estratégicas que quieras.

Entrenamiento

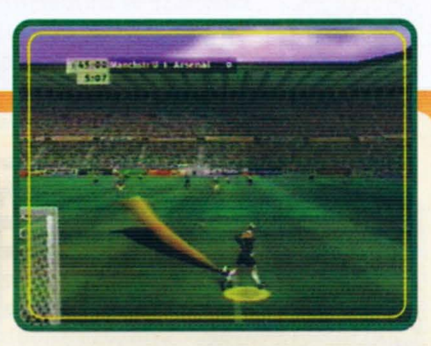


En esta opción puedes entrenar, practicar jugadas y todo eso, de forma libre, para que a la hora de un partido importante, hagas un buen papel. Similar a la opción de Training de los otros FIFA, aquí puedes realizar varios tipos de entrenamiento como Pénaltis, Tiros Libres, Saques de Esquina o Partidos entre titulares y reservas.



Son 5 modos de juego:

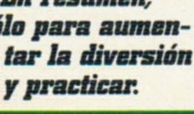




Partido Rápido

Este modo de juego es, como su nombre lo dice, rápido, ya que el CPU escoge tanto las opciones como los equipos al azar y así no pierdes tiempo en configurarlo todo. Lo único malo es que en la mayoría de las veces, juegas con equipos internacionalmente desconocidos.

Amistoso

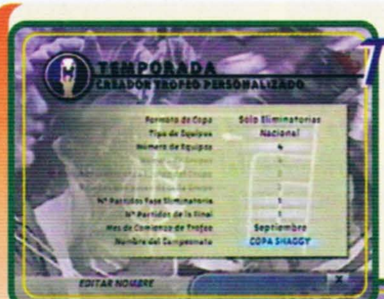


Aquí puedes jugar partidos de exhibición, ya sea contra el CPU o contra tus amigos. Podrás elegir cualquier equipo, estadio y clima entre otras opciones. En resumen, este modo es sólo para aumentar la diversión y practicar.





Temporada



Este modo de juego es muy bueno y muy largo, ya que debes participar en un torneo de liga, para que al final puedas obtener la Copa. La innovación de este modo respecto a las otras versiones de FIFA, es que puedes seleccionar diferentes formas en las que puedes llevar a cabo el torneo (puede ser de Copa, de liga, o personalizar alguno), además son varias las ligas en las que puedes







participar, pero no está la más importante... la de Malasia... ¡ah! tampoco la de Kuwait. Aquí el traspaso de jugadores es muy útil.



Gol de Oro

Este es un nuevo modo de juego sin límite de tiempo, donde el ganador será el que meta el primer gol. Puedes cambiar el número de goles (hasta 10) que definirá al vencedor.





Liga Estelar Europea







Te has de estar preguntando: "¿Y esta opción de qué se trata?", y la verdad es que nosotros nos tardamos mucho en averiguarlo, ya que el nombre no dice mucho... pero después de un rato, nos dimos cuenta de que aquí participas en un torneo donde se enfrentan los mejores equipos de las ligas de Europa (nos quemamos el cerebro). Este modo es muy similar al de Temporada, pero con un nivel más "internacional".

Como lo mencionamos al principio del artículo, este juego es muy similar a FIFA Road to World Cup '98, de hecho, nos atrevemos a decir que las mejorías se hicieron basándose en RTWC y no en World Cup '98. Lo que destaca en esta versión es la impresionante cantidad de equipos y de ligas que tienes para escoger: son catorce ligas, entre las que se encuentran la de E.E.U.U., la de Inglaterra, la de España, la de Italia, la de Brasil, etc., y en total son ¡más de cien equipos!

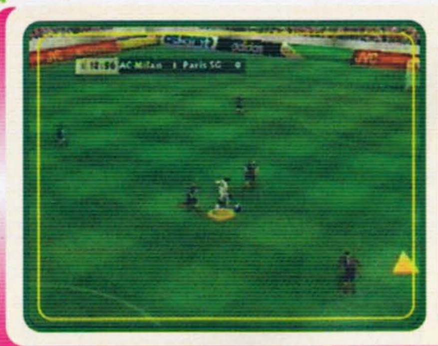






Son varios los estadios para escoger a nivel internacional y no sólo los de Francia como en World CUp '98. También son muchos climas los que aparecerán en el juego, como lluvioso, caluroso, nevado, etc., pero esto como que ya se ha vuelto normal en casi todos los títulos de este género.





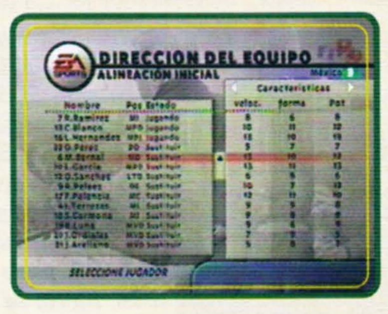


El modo de juego no cambió en lo absoluto, así que aquí podrás hacer el mismo tipo de jugadas que hacías en las versiones anteriores. La movilidad cambió pero con respecto a World Cup, pues al parecer retomaron la movilidad del RTWC '98, pero aún así, sigue siendo muy buena.





Algo que nos ha gustado mucho de los últimos juegos de FIFA son los Cinemas Display que aparecen al cometer una falta, al meter un gol o al ganar un partido, sin embargo en esta versión como que no fueron muy creativos en esto. Tampoco mejoraron la narración del partido, pues el locutor no es muy animoso y narra el partido como con flojera.



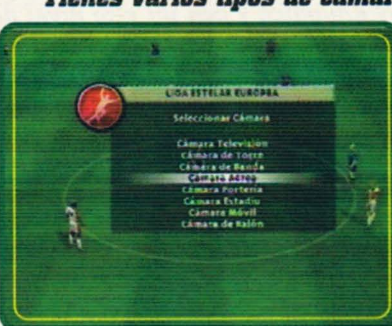


Lo que siempre ayuda a la serie FIFA, obviamente es la licencia. De esta forma, todos los equipos y jugadores que encuentras en este título, conservan los nombres y las características reales de los equipos de verdad que están registrados en esta federación.



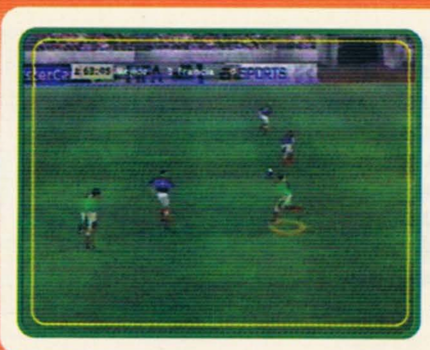


Gráficamente mejoró con respecto a las otras versiones, pero esto se nota más en la fluidez que tienen los personajes, pues a simple vista se ve muy parecido a RTWC '98.





Tienes varios tipos de cámara para ver los juegos; algunas son muy útiles y otras sólo son buenas para ver el juego, pero no para jugar. La verdad, siempre nos hemos preguntado si en realidad es necesario tener tantas cámaras pues, nosotros usamos una o dos solamente.



A la hora de jugar, vas a tener que usar casi todos los botones. Los básicos son el A y el B, que son para pase y disparo; los de la unidad C son para realizar distintos tipos de jugadas, como tiro raso, elevado, etc.; los botones R o Z te sirven para darle efecto al disparo en los tiros de balón detenido. La función de los botones es diferente si estás a la defensiva o a la ofensiva.



Pues ya para concluir con este deportivo análisis, es realmente necesario enfatizar el hecho de que esta versión es una pequeña mejora de RTWC '98 y no tanto de World Cup '98.

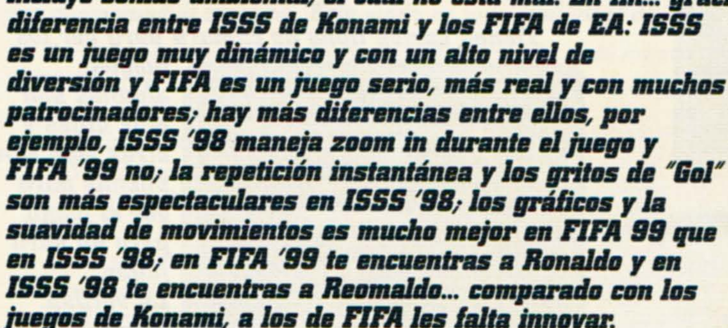


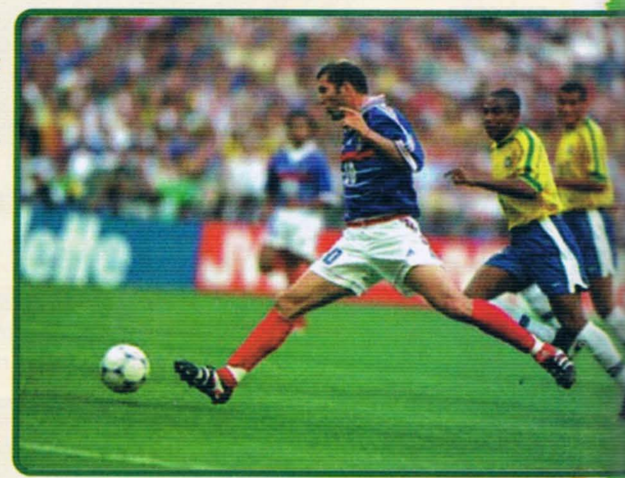
Pero vemos con tristeza que no mejoró mucho, tal vez en algunos detalles gráficos, pero de verdad esperábamos ver algo nuevo por parte de EA Sports. Claro que el juego es divertido, pero tiene el mismo nivel de diversión que las otras versiones y no un nivel más alto. Un ejemplo es que, el cambio que se notó de FIFA 64 a FIFA RTWC '98 fue mucho y muy bueno y de igual forma fue de RTWC '98 a World Cup '98, pero esta vez no se notó ninguna innovación importante; es más, hasta lo vemos como un simple "Up date" y no como un nuevo título (algo así como Street Fighter II Champion Edition - Street Fighter II Turbo).

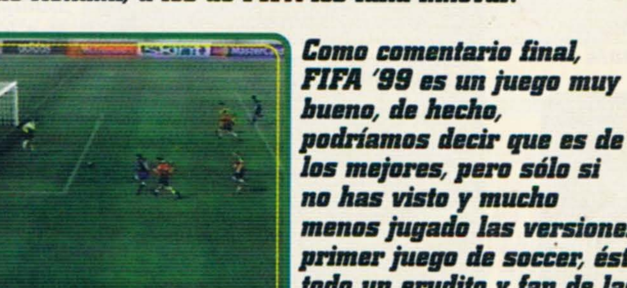


Algo que también se estaba haciendo costumbre, es que al principio del juego se incluyera un fragmento de una canción de algún grupo famoso, como "Blur" en RTWC '98 y "Chumbawamba" en World Cup '98; pues en eso sí no fallaron y en esta versión participa un nuevo grupo. En lo que a música en el juego se refiere, pues ya es sabido que sólo se incluye sonido ambiental, el cual no está mal. En fin... gracias a este título, hemos descubierto la diferencia entre ISSS de Konami y los FIFA de EA: ISSS es un juego muy dinámico y con un alto nivel de diversión y FIFA es un juego serio, más real y con muchos patrocinadores; hay más diferencias entre ellos, por ejemplo, ISSS '98 maneja zoom in durante el juego y FIFA '99 no; la repetición instantánea y los gritos de "Gol" son más espectaculares en ISSS '98; los gráficos y la suavidad de movimientos es mucho mejor en FIFA 99 que en ISSS '98; en FIFA '99 te encuentras a Ronaldo y en ISSS '98 te encuentras a Reomaldo... comparado con los juegos de Konami, a los de FIFA les falta innovar.









Como comentario final, FIFA '99 es un juego muy bueno, de hecho, podríamos decir que es de los mejores, pero sólo si no has visto y mucho menos jugado las versiones anteriores, así que si vas a adquirir tu primer juego de soccer, éste es muy recomendable, sobre todo si eres todo un erudito y fan de las ligas internacionales de futbol y si participan entre dos y cuatro jugadores.



Con esta parte acabamos el curso de HTML. Comencemos viendo las formas.

Las formas, son aquellos documentos en donde el visitante mete datos para ser registrados y usados posteriormente por el dueño de la página. También sirven para "jugar" si manejas Javascripts.

La sintaxis de las formas es:

```
<FORM METHOD=POST NAME="miForma" ACTION="cgi-bin/archivo.pl">

<!— Elementos de la forma —>

</FORM>
```

Es importante que bautices a tu forma, sobre todo si vas a usar Javascripts. El atributo ACTION indica el lugar a donde toda la información va a ir a parar. El archivo que maneja esta información debe estar en un subdirectorio llamado cgi-bin (con minúsculas) y es un archivo programado en perl, c o web-sql, que va a hacer trizas a la información.

Aquí te vamos a dar una recomendación que te será muy útil. Cuando el visitante acabe de llenar la forma y presione el botón de "enviar los datos" (más adelante veremos qué onda con esto), estos van a viajar por la red hasta tu website para ser procesados. La recomendación es que antes de que los datos sean mandados por la red, los revises usando Javascripts ya que si el visitante puso mal los datos (ej: Edad = rojo, Color favorito = 21), tienes la oportunidad de decirle que están mal. Puesto que un Javascript corre en el computador del visitante, los datos son revisados ahí mismo y si son válidos, entonces viajan por la red. Si en vez de revisarlos de esta forma los mandas por la red, puedes estar metiendo cosas erróneas a tus archivos y si tu programa en perl o en c detectan el error, enviarán el mensaje de datos incorrectos de vuelta al visitante, lo que estaría causando pérdida de tiempo.

Pasemos ahora a los elementos de las formas:

1) Si deseas tener un cuadro en donde el usuario introduzca texto, pon:

```
<INPUT TYPE=TEXT NAME="miTexto" SIZE=30 MAXLENGTH=40 VALUE="Escribe aquí tu texto">
```

Con esto aparecerá un rectángulo del tamaño de 30 caracteres y que soporta una cantidad máxima de 40 caracteres que serán almacenados en la variable de nombre miTexto. Al momento de ser cargada la página y antes de que el visitante escriba algo en ella, dentro del rectángulo aparecerá: Escribe aquí tu texto, que será eliminado en cuanto el visitante borre dicho texto.

Escribe aqui tu texto

2) Si necesitas que el usuario de tu página introduzca un password, coloca el siguiente tag dentro de <FORM> ... </FORM>:

```
<INPUT TYPE=PASSWORD NAME="miPassword" SIZE=8 MAXLENGTH=8 VALUE="">
```

Aquí aparecerá un rectángulo de 8 caracteres de largo y que soporta sólo esa cantidad. El valor de este campo será almacenado en la variable miPassword. Si observas bien, el atributo VALUE tiene asociado el valor "" (dos comillas) que significa nada. EL contenido del rectángulo aparece con asteriscos (*).

***

3) Si deseas tener un espacio más grande para que el visitante escriba más "texto", coloca:

```
<TEXTAREA NAME=miTextoMasGrande COLS=40 ROWS=5>Escribe tu choro aquí</TEXTAREA>
```

Con esto estás creando un área de texto de 5 renglones por 40 columnas y cuyo valor inicial es: Escribe tu texto aquí. Aquí el atributo VALUE no existe. El contenido de esta área de texto será guardado en la variable miTextoMasGrande.

Escribe tu texto aqui

4) Hay ocasiones en que necesitas, por ejemplo, conocer los gustos de tus visitantes. Para esto puedes proporcionarles una lista de hobbies donde existe la posibilidad de marcar varias opciones. Esto lo consigues con:

```
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="cuadro1" VALUE="N64">Nintendo 64<BR>
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="cuadro2" VALUE="SNES">Super Nintendo<BR>
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="cuadro3" VALUE="VB">Virtual Boy<BR>
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="cuadro4" VALUE="GB">Game Boy<BR>
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="cuadro5" VALUE="NES">Nintendo<BR>
```

Aquí aparecen 5 cuadritos que puedes marcar haciendo "click" en ellos. Al hacer esto, cada una de las variables toma los valores correspondientes al atributo VALUE, por ejemplo:
Si un visitante marca las opciones de la foto, entonces los valores de las variables quedan:

cuadro1 = "N64"
cuadro2 = ""
cuadro3 = "VB"
cuadro4 = ""
cuadro5 = "NES"

Nintendo 64
Super Nintendo
Virtual Boy
Game Boy
Nintendo

5) Existe la posibilidad de hacer lo mismo que en el punto anterior, pero de manera que el visitante sólo pueda escoger una sola opción. Un ejemplo de esto sería:
En caso de que quiera poner varias opciones, no podrá hacerlo ya que al presionar una segunda, la que estaba anteriormente seleccionada dejará de estarlo.

Lo anterior se logra con:

```
<INPUT TYPE=RADIO NAME="cuadro1" CHECKED VALUE="N64">Nintendo 64<BR>
<INPUT TYPE=RADIO NAME="cuadro1" VALUE="SNES">Super Nintendo<BR>
<INPUT TYPE=RADIO NAME="cuadro1" VALUE="VB">Virtual Boy<BR>
<INPUT TYPE=RADIO NAME="cuadro1" VALUE="GB">Game Boy<BR>
<INPUT TYPE=RADIO NAME="cuadro1" VALUE="NES">Nintendo<BR>
```

Nintendo 64
Super Nintendo
Virtual Boy
Game Boy
Nintendo

Si te fijas, el nombre de cada entidad es el mismo ya que, a diferencia del anterior, aquí sólo toma un valor a la vez. El atributo CHECKED hace que la opción donde se encuentre quede marcada por default.

6) Otra manera de hacer esto es con:

```
<SELECT NAME="lista">
	<OPTION VALUE="N64">Nintendo 64
	<OPTION VALUE="SNES">Super Nintendo
	<OPTION SELECTED VALUE="VB">Virtual Boy
	<OPTION VALUE="GB">Game Boy
	<OPTION VALUE="NES">Nintendo
</SELECT>
```

Con esto te aparece un recuadro que se hace menú, al presionar la flecha que trae del lado derecho.

Virtual Boy

Este elemento viene en dos presentaciones. La segunda se logra poniendo el atributo SIZE como se indica a continuación. Esto es útil cuando tienes muchas opciones.

```
<SELECT NAME="lista" SIZE=5>
        <OPTION VALUE="N64">Nintendo 64
        <OPTION VALUE="SNES">Super Nintendo
        <OPTION SELECTED VALUE="VB">Virtual Boy
        <OPTION VALUE="GB">Game Boy
        <OPTION VALUE="GBPlay">Game Boy Play it Loud
        <OPTION VALUE="GBP">Game Boy Pocket
        <OPTION VALUE="NES">Nintendo
</SELECT>
```

7) Si deseas poner un botón usa:

```
<INPUT TYPE=BUTTON VALUE="Boton">
```

Este botón no hace nada, a menos que utilices el evento onClick de Javascript. El atributo VALUE indica el texto que va dentro del botón.

8) Hay ocasiones en que necesitas poner elementos invisibles. Un ejemplo sería si tuvieras una página principal que te pide nombre y password. Si están bien los datos, entonces le das la bienvenida al usuario y puede que necesites preguntarle más cosas, así que sería una descortesía volverle a preguntar su nombre, por lo tanto este valor lo puedes guardar de manera temporal en un elemento del tipo HIDDEN:

```
<INPUT TYPE=HIDDEN NAME="escondida" VALUE="$variableLlegada">
```

El valor que toma es el contenido por la variable variableLlegada, por eso tiene el $

Ya con esto puedes armar una forma en HTML. Claro, faltan 2 elementos que son vitales:

```
<INPUT TYPE=RESET VALUE="Resetear">
<INPUT TYPE=SUBMIT VALUE="Enviar la forma">
```

Con estos botones reseteas y envías la forma respectivamente. El primero va a regresar cada uno de los elementos de tu forma a su estado original. Ojo, no es un botón de borrar, es uno de resetear lo cual es muy diferente, así que no se te ocurra ponerle VALUE="Borrar" ya que esta no es la acción que lleva a cabo. El segundo manda la forma a través de la red.

Si deseas hacer la revisión de los datos desde el lado del cliente, para que antes de que viajen por la red se hagan las correcciones, coloca:

```
<INPUT TYPE=SUBMIT VALUE="Enviar la forma" onClick="return revisa()">
```

<FORM ... onSubmit="return revisa()"> al principio de la forma.

Los eventos onClick y onSubmit de Javascript ejecutarán la función de nombre revisa que verificará cada uno de los valores de tu forma. Si son correctos deberá regresar un valor de verdadero (true) para que así los datos sean enviados. En caso de detectar errores, el resultado que debe regresar es falso (false) después de haber enviado un mensaje de error indicando qué error se cometió.

A continuación se presenta el código completo en HTML de una forma:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Ejemplo de una forma</TITLE>

<SCRIPT LANGUAGE=JavaScript>
<!—
```

```
function revisa(){
/* Aquí va el  código que revisa si todos los campos tiene valores correctos. Al final hay que regresar a verdadero o
falso según sea el caso */
}

function contador() {
/* Aquí va el código que cuenta cuántas veces presiona el visitante el botón. Si aprieta las veces suficientes, dale
un premio */
}

<!— End JavaScript —>
</SCRIPT>
</HEAD>

<BODY TEXT=0000FF BGCOLOR=FFFFFF>
<CENTER><H1>BIENVENIDOS</H1></CENTER>
<BR>
<FORM METHOD=POST ACTION=”cgi-bin/pato.html”>

Nombre: <INPUT TYPE=TEXT NAME=”miTexto” SIZE=30 MAXLENGTH=40 VALUE=”Escribe aquí tu tex-
to”>
<BR><BR>

Password: <INPUT TYPE=PASSWORD NAME=”miPassword” SIZE=8 MAXLENGTH=8 VALUE=””>
<BR><BR>

&#191Qu&#233 opinas de esta p&#225gina?:<br>
<TEXTAREA NAME=miTextoMasGrande COLS=40 ROWS=5>Escribe tu texto aqui</TEXTAREA>
<BR><BR>

&#191Qu&#233 sistemas de videojuegos marca Nintendo tienes:<BR>
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME=”cuadro1” VALUE=”N64”>Nintendo 64<BR>
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME=”cuadro2” VALUE=”SNES”>Super Nintendo<BR>
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME=”cuadro3” VALUE=”VB”>Virtual Boy<BR>
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME=”cuadro4” VALUE=”GB”>Game Boy<BR>
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME=”cuadro5” VALUE=”NES”>Nintendo<BR>
<BR>

&#191Cu&#225l de estos sistemas crees que es el mejor?<BR>
<SELECT NAME=”lista” SIZE=5>
        <OPTION VALUE=”N64”>Nintendo 64
        <OPTION VALUE=”SNES”>Super Nintendo
        <OPTION SELECTED VALUE=”VB”>Virtual Boy
        <OPTION VALUE=”GB”>Game Boy
        <OPTION VALUE=”GBPlay”>Game Boy Play it Loud
        <OPTION VALUE=”GBP”>Game Boy Pocket
        <OPTION VALUE=”NES”>Nintendo
</SELECT>
<BR><BR>

Este bot&#243n no sirve para nada. Presi&#243nalo las veces que
quieras:
<INPUT TYPE=BUTTON VALUE=”Boton” onClick=”contador()”>
<BR><BR>

<INPUT TYPE=HIDDEN NAME=”escondida” VALUE=”$variableLlegada”>
<CENTER>
<INPUT TYPE=RESET VALUE="Resetear">
<INPUT TYPE=SUBMIT VALUE="Enviar la forma" onClick="return revisa()">
<BR>
</FORM>
Gracias por tu visita</CENTER>

</BODY>
</HTML>
```

El aprendizaje del lenguaje para manejar los datos que te llegan queda de tu parte, ya que esto requiere de mucho espacio.

www.tip.com

Para ponerle sonidos a tus páginas coloca este tag en donde quieras:

```
<EMBED SRC="sonido.wav" HIDDEN="true" AUTOSTART="true" LOOP="false">
```

Si quieres que se repita el sonido, pon true al valor del atributo LOOP.

Ahora pasemos a unos consejos prácticos para la construcción de páginas para Internet:

1) No utilices más de 4 colores para el texto y el fondo ya que no se ve bien. Obviamente, las imágenes no entran aquí.

2) Utiliza colores que contrasten para el fondo y el texto. No utilices, por ejemplo, blanco para el fondo y amarillo para las letras ya que no se ve nada. Entre las mejores combinaciones están blanco y negro, blanco y azul, negro y rojo.

3) A los tags de tus imágenes siempre ponles los atributos WIDTH y HEIGHT ya que así el navegador reserva el espacio necesario para desplegar las imágenes y mientras puede acomodar el texto.

4) Puedes escalar tus imágenes usando diferentes valores a los que realmente tiene la imagen en WIDTH y HEIGHT. Sin embargo, esto no es muy recomendable ya que el computador pierde tiempo en estar haciendo los cálculos para escalar. Mejor, si necesitas desplegar una imagen en 2 tamaños (grande y pequeña), ten las 2 imágenes. Es mejor tener velocidad que memoria (regla de oro).

5) Trata de no tener una página con ligas a otras páginas que a su vez tienen más ligas a otras páginas que a su vez... Esto confunde mucho a los usuarios que llegan a tu página ya que si quieren verla toda, se les va a olvidar de dónde venían. Como sugerencia, usa hasta 3 niveles de profundidad como máximo.

6) Procura que todos los elementos de tus formas tengan nombres, ya que así podrás manejar sus valores y atributos usando Javascripts.

7) Si haces una página que sea de dominio público, trata de que la información sea de interés común. A nadie le interesa cómo se llama el perro de tu vecino o cosas por el estilo. Tal vez sí se interese por qué el de la casa de enfrente trae un yeso en el brazo, ya que esto podría estar en la sección de cosas chuscas.

8) Cuando hagas páginas con frames, haz una versión para aquéllos que tienen un navegador que no los soporte.

9) También cuando estés programando los frames, al hacer un cambio no le pongas Reload, ya que el navegador guarda en "memoria caché" las páginas y en vez de desplegarte los documentos con los cambios, te desplegará los viejos. Si quieres ver los cambios selecciona la localidad donde está la dirección y dale Enter.

10) Cuando uses formas y necesites poner un menú de selección (<SELECT></SELECT>) utiliza el primer formato que te dimos cuando tengas pocas opciones y el 2o. cuando tengas muchas. Es bastante molesto tener el 1er. formato cuando existen más de 20 opciones y tu monitor es muy pequeño (ejemplo: La página de Hotmail en la parte donde te pide el país donde vives).

11) Aprende otros lenguajes como Java, Javascripts, Perl, etc. para que tu página tenga más vida. Para nosotros, Javascripts ofrece muchas ventajas y corre muy rápido, ya que todo el código le llega al usuario (a diferencia de Java) y se ejecuta en su máquina.



Palabras finales del curso.

Aquí, ahora antes de darle la despedida a este curso, te damos un par de ejemplos hechos por nosotros. ¿Te imaginas como se vería una página web de Revista Club Nintendo? Bueno, demás está decirte que nos gustaría ver tus resultados. Ahora, si ya eres todo un perito en la materia, no olvides enviarnos tu dirección www para poder mostrarla en nuestra revista.



Ojalá que este curso de HTML te sirva y despierte tu interés por aprender más. Tanto en la red como en librerías, existen muy buenos libros en donde puedes informarte más y aprender otros lenguajes más complicados.

Ahora, si tienes dudas acerca de algunos temas que durante nuestro curso mostramos, no dudes en escribirnos.

Más de alguien se preguntará ¿y qué onda con el Home Web de Revista Club Nintendo? Luego, luego...

¿Qué hay dentro de...?

CONTROLLER Y RUMBLE PAK

Desde que aparecieron este par de aditamentos en el mercado, hemos tenido bastantes preguntas de los lectores sobre ellos. ¿Cómo funcionan? ¿Son realmente necesarios? ¿Son eternos? ¿Qué onda con los juegos que usan ambos? Pues para responder a estas dudas y a otras que seguramente te han surgido, vamos a hablar en profundidad de estos aditamentos y los juegos con los que son compatibles, y con los que serán.

Primero hay que ver algunas de las características técnicas de estos accesorios. Le pedimos a un experto que nos diera una mano para que esta explicación quedara más profesional.

¿Qué son y cómo funcionan?

Este aditamento sirve para salvar los avances y algunas otras cuestiones de los juegos del N64. Su unidad de medida son las "Páginas" y dependiendo de cuántas páginas use un juego, podrás grabar múltiples archivos de distintos títulos en un solo Controller Pak. Su capacidad es de 123 páginas y existen juegos que ocupan sólo una de ellas para grabar y hay algunos otros que pueden usar las 123. Una restricción es el número de archivos que puedes crear, pues aunque hay títulos que no ocupen en su totalidad las 123 páginas, sólo se pueden usar 16 archivos (estos pueden ocupar una página ó 16). El Controller Pak tiene una memoria interna alimentada a través de una batería, la cual se agota y deberá ser reemplazada, después de borrar los datos de la memoria. El costo de esta batería no debiera ser muy alto y el material del cual está hecha es de Níquel/Cadmio.


«Controller Pak



Rumble Pak »

Funciona a través de un motor interno con un contrapeso desnivelado y está conectado a un IC denominado Buffer. Esto significa que es un circuito integrado que carga la información de audio de los juegos y la transforma haciendo girar el motor del Rumble. Para que no se descomponga, solamente tienes que evitar golpes o que le entren líquidos. Cuando deje de vibrar, no necesitas sustituir nada interno (como en el caso del Controller Pak), lo único que hay que hacer es cambiarle las baterías (dos AAA).

Como ves, el funcionamiento de estos accesorios no es muy complejo. Ahora bien, ¿Qué tan útiles o necesarios son? Existen algunos juegos donde el Controller Pak es 100% indispensable, ya que en éste debes guardar los avances del juego; generalmente esto se da más en títulos muy largos, como Turok 2, Quest 64 ó Mystical Ninja Starring Goemon; sin embargo, hay casos en los que el cartucho es compatible con el Controller Pak, pero no es necesario tenerlo, como en el caso de Mortal Kombat IV, donde solamente grabas los cambios en las opciones o los trucos; o hay juegos que simplemente no son compatibles con este aditamento, ya que tienen una batería interna, como Super Mario 64, 1080° Snowboarding o Zelda 64.





En el caso del Rumble Pak, en ningún juego es indispensable, pero hay algunos títulos que gracias a su compatibilidad con este aditamento son más divertidos e interactivos.



Hay varias formas de hacer funcionar estos Paks. La primera y la más común es que, al igual que los controles, debes insertarlos antes de encender el N64 por que si no, no funcionan bien o prácticamente no los toma en cuenta el CPU. Hay otros cartuchos (generalmente los más recientes), que ya cuentan con un menú dentro del juego para dar de alta el Controller Pak. Cuando hay juegos que son compatibles con ambos accesorios, generalmente aparece una pantalla durante el juego donde te indican el momento en el que puedes intercambiar el Controller por el Rumble o viceversa, como es el caso de Hexen y Mortal Kombat Mythologies. Inclusive hay juegos, como Diddy Kong Racing que tienen un menú para ver datos de varios Controller Pak y así tenerlos organizados, pero si no tienes algún cartucho que tenga este menú y quieres organizar tus datos, antes de encender el N64 con CUALQUIER juego (sea o no compatible con el Controller), introduce un Controller Pak en el control y deja presionado el botón Start, de esta forma, al encender el sistema, aparecerá un menú donde podrás manipular los datos que tengas guardados en tu Pak.



A continuación te presentamos una tabla, donde puedes ver de forma rápida los juegos que son compatibles con el Controller Pak, el Rumble Pak o con los dos, por si tienes ambos accesorios y quieres adquirir juegos en el que sean compatibles estos aditamentos, para que no se desperdicien; también incluímos varios datos que te pueden ser útiles, como el número de páginas que ocupa cada juego en el Controller Pak, para que puedas organizarte más fácil; además te damos nuestra sabia (¡uy sí, cómo no!) opinión acerca de qué juegos realmente necesitan el Controller Pak.

CONTROLLER PAK Y RUMBLE PAK

All Star Baseball '99 (Acclaim)
Páginas requeridas: 107 para Season, 15 para Roster y 18 para Playoff.
¿Qué graba?: Status de temporada, Status de los jugadores, Trades, Custom Players, opciones y juegos jugados.
¿Indispensable?: Sí

Automobili Lamborghini (Titus)
Páginas requeridas: 7
¿Qué graba?: Récords de las pistas, coches extras, Reverse Mode.
¿Indispensable?: No

Bio FREAKS (Williams/Midway)
Páginas requeridas: 3 (por archivo).
¿Qué graba?: El avance del juego.
¿Indispensable?: No

Buck Bumble (UBI Soft)
Páginas requeridas: Aún no se sabe
¿Qué graba?: Aún no se sabe
¿Indispensable?: No sabemos

Bust A Move 3 (Acclaim)
Páginas requeridas: Aún no se sabe
¿Qué graba?: Aún no se sabe
¿Indispensable?: No sabemos

Caesar's Palace 64
Páginas requeridas: Aún no se sabe
¿Qué graba?: Aún no se sabe
¿Indispensable?: No sabemos

Deadly Arts (Konami)
Páginas requeridas: 2
¿Qué graba?: Personajes editados.
¿Indispensable?: No

Diddy Kong Racing (Nintendo)
Páginas requeridas: 1 para aventura, 2 para mejores tiempos, 103 para el fantasma.
¿Qué graba?: Avances, tiempos, Fantasmas. Los personajes Drumstick The Rooster y TT The Clock no pueden ser grabados.
¿Indispensable?: Sí

Duke Nukem 64 (GT Interactive)
Páginas requeridas: 2 por archivo, máximo 12 archivos por pak (24 págs.)
¿Qué graba?: Avance del juego (sólo en el modo Single y Cooperative), armas, ítems, opciones.
¿Indispensable?: Sí

Extreme G (Acclaim)
Páginas requeridas: 9
¿Qué graba?: Avance del juego
¿Indispensable?: Sí

Fighter's Destiny (Ocean)
Páginas requeridas: 2
¿Qué graba?: Configuración de los botones y las habilidades disponibles en el modo Master Challenge.
¿Indispensable?: Sí

Flying Dragon (Natsume)
Páginas requeridas: 47
¿Qué graba?: Estadísticas de los torneos, configuración del control, información de los tesoros y medallas.
¿Indispensable?: Sí

Forsaken 64 (Acclaim)
Páginas requeridas: 1 por archivo
¿Qué graba?: Avance del juego, configuración del control y los motociclistas usados.
¿Indispensable?: Sí

GT 64: Championship Edition (Ocean)
Páginas requeridas: 3
¿Qué graba?: Mejores tiempos, estadísticas del Championship y los datos de los coches.
¿Indispensable?: No

Iggy's Reckin' Balls (Acclaim)
Páginas requeridas: 3 por archivo
¿Qué graba?: Avances en las carreras, tiempos de Time Trial y Mix-Up Mode Custom Towers.
¿Indispensable?: Sí

Kobe Bryant in NBA Courtside (Nintendo)
Páginas requeridas: 107
¿Qué graba?: Avances en Season, Status de los equipos y de los jugadores, puedes crear y grabar hasta 20 jugadores.
¿Indispensable?: Sí

Madden 64 (EA Sports)
Páginas requeridas: 123
¿Qué graba?: Opciones especificadas en el menú Controller Pak.
¿Indispensable?: No

Madden NFL '99 (EA Sports)
Páginas requeridas: 107 para Season, 123 para Franchise, 107 para Fantasy Draft, 107 para Tournament, 6 para User Profile y 2 para Game Settings.
¿Qué graba?: Horarios, récords, estadísticas, etc.
¿Indispensable?: Sí

Magical Tetris Challenge Featuring Mickey (Capcom)
Páginas requeridas: Aún no se sabe
¿Qué graba?: Aún no se sabe
¿Indispensable?: No sabemos

Major League Baseball Featuring Ken Griffey Jr. (Nintendo)
Páginas requeridas: 107 para Season y 8 para World Series.
¿Qué graba?: Status de Season y de los jugadores. El Controller Pak sólo copia la información que está guardada en la memoria del cartucho.
¿Indispensable?: No

Mike Piazza's Strike Zone (GT Interactive)
Páginas requeridas: 123
¿Qué graba?: Status de los jugadores y de Season. Los datos de World Series no pueden ser grabados.
¿Indispensable?: Sí

Mortal Kombat IV (Williams/Midway)
Páginas requeridas: 8 por archivo
¿Qué graba?: La configuración del control
¿Indispensable?: No

Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero (Williams/Midway)
Páginas requeridas: 8
¿Qué graba?: Avances del juego
¿Indispensable?: No

Multi Racing Championship (Ocean)
Páginas requeridas: 45
¿Qué graba?: Estadísticas, fantasmas, etc.
¿Indispensable?: No

NASCAR 99 (EA Sports)
Páginas requeridas: 38
¿Qué graba?: Datos de Season, récords de las pistas, configuración del control, las vueltas más rápidas, etc.
¿Indispensable?: No

NBA In The Zone '98 (Konami)
Páginas requeridas: 123
¿Qué graba?: Datos de Playoff y Season, opciones, etc.
¿Indispensable?: Sí

NBA In The Zone '99 (Konami)
Páginas requeridas: Aún no se sabe
¿Qué graba?: Aún no se sabe
¿Indispensable?: No sabemos

NFL Blitz (Williams/Midway)
Páginas requeridas: 100
¿Qué graba?: Avances en Season, Status, opciones, jugadores creados y Playbooks (hasta 16)
¿Indispensable?: Sí

NFL Quarterback Club '98 (Acclaim)
Páginas requeridas: 123
¿Qué graba?: Status de Season y de los jugadores, Trades, jugadores creados (hasta 22), equipos creados (hasta 4), opciones, etc.
¿Indispensable?: Sí

NHL Blades of Steel '99 (Konami)
Páginas requeridas: Aún no se sabe
¿Qué graba?: Aún no se sabe
¿Indispensable?: No sabemos

NHL Breakaway '98 (Acclaim)
Páginas requeridas: 80
¿Qué graba?: Records, estadísticas, nuevos jugadores y Management Options.
¿Indispensable?: No

Offroad Challenge (Williams/Midway)
Páginas requeridas: 8
¿Qué graba?: Opciones, récords de las pistas y avances en Circuit Mode (incluyendo las mejoras de los vehículos)
¿Indispensable?: Sí

Penny Racers (THQ)
Páginas requeridas: Aún no se sabe
¿Qué graba?: Aún no se sabe
¿Indispensable?: No sabemos

Quake 64 (Williams/Midway)
Páginas requeridas: 3, con 32 archivos
¿Qué graba?: Avances del juego.
¿Indispensable?: Sí

Rampage World Tour (Williams/Midway)
Páginas requeridas: 7
¿Qué graba?: Niveles terminados, score y la configuración del control.
¿Indispensable?: No

San Francisco Rush: Extreme Racing (Williams/Midway)
Páginas requeridas: 16
¿Qué graba?: Avances del juego (cuenta con opción de password).
¿Indispensable?: No

Snowboard Kids (Atlus Software)
Páginas requeridas: 121
¿Qué graba?: Récords, trofeos, tablas compradas, etc.
¿Indispensable?: Sí

Top Gear Rally (Williams/Midway)
Páginas requeridas: 2 para Season, 58 para el fantasma, 1 para opciones y 62 para el diseño del coche.
¿Qué graba?: Avances y estadísticas.
¿Indispensable?: Sí

Turok 2: Seeds of Evil (Acclaim)
Páginas requeridas: Aún no se sabe
¿Qué graba?: Aún no se sabe
¿Indispensable?: No sabemos

WCW vs. NWO: World Tour (THQ)
Páginas requeridas: 3
¿Qué graba?: Luchadores secretos, opciones, etc.
¿Indispensable?: Sí

WWF: War Zone
Páginas requeridas: Pendiente
¿Qué graba?: Pendiente
¿Indispensable?: Pendiente

CONTROLLER PAK

Aerogauge (Ascii)
Páginas requeridas: 93
¿Qué graba?: Fantasma
¿Indispensable?: No

Blast Corps (Nintendo)
Páginas requeridas: 56
¿Qué graba?: Avances, vehículos extras.
¿Indispensable?: Sí

Bomberman 64 (Nintendo)
Páginas requeridas: 1
¿Qué graba?: La configuración del Custom Bomberman.
¿Indispensable?: No

Bust A Move 2 (Acclaim)
Páginas requeridas: 10
¿Qué graba?: High Scores.
¿Indispensable?: No

Cruis'n USA (Nintendo)
Páginas requeridas: 9
¿Qué graba?: Avances, High Scores, configuración del control, información del carro y opciones.
¿Indispensable?: Sí

Doom 64 (Williams/Midway)
Páginas requeridas: 2 por archivo, máximo 16 archivos (32 páginas)
¿Qué graba?: Avances del juego
¿Indispensable?: Sí

Dual Heroes (Electro Brain)
Páginas requeridas: 20
¿Qué graba?: Medallas, opciones, etc.
¿Indispensable?: No

F-1 Pole Position (UBI Soft)
Páginas requeridas: 70
¿Qué graba?: Datos de World Grand Prix, Contract, Rename, récords, etc.

FIFA Road to World Cup '98 (EA Sports)
Páginas requeridas: 123
¿Qué graba?: Avances en League y World Cup y opciones.
¿Indispensable?: Sí

FIFA Soccer 64 (EA Sports)
Páginas requeridas: 63
¿Qué graba?: Avances en League, Tournament y Playoff.
¿Indispensable?: Sí

Gex 64: Enter the Gekko
Páginas requeridas: 1
¿Qué graba?: Avances, controles remoto, vidas extras, etc.
¿Indispensable?: Sí

Hexen (GT Interactive)
Páginas requeridas: 90
¿Qué graba?: Avances del juego
¿Indispensable?: Sí

International Super Star Soccer 64 (Konami)
Páginas requeridas: 61
¿Qué graba?: Avances en Season, estadísticas, opciones, jugadores creados.
¿Indispensable?: Sí

International Super Star Soccer 98 (Konami)
Páginas requeridas: 118 (salva 2 archivos)
¿Qué graba?: Avances en Season, estadísticas, opciones, jugadores creados
¿Indispensable?: Sí

Killer Instinct Gold (Nintendo)
Páginas requeridas: 3
¿Qué graba?: Colores de los personajes y el nivel 3 de dificultad.
¿Indispensable?: No

Mario Kart 64 (Nintendo)
Páginas requeridas: 121
¿Qué graba?: Fantasmas
¿Indispensable?: No

Mystical Ninja Starring Goemon (Konami)
Páginas requeridas: 16 (3 archivos)
¿Qué graba?: Avances del juego
¿Indispensable?: Sí

Nagano Winter Olympics '98 (Konami)
Páginas requeridas: 32
¿Qué graba?: Avances del juego, récords.
¿Indispensable?: No

NBA Hang Time (Williams/Midway)
Páginas requeridas: 7
¿Qué graba?: Avances del juego, información de los jugadores.
¿Indispensable?: Sí

Olympic Hockey Nagano '98 (Williams/Midway)
Páginas requeridas: 110
¿Qué graba?: Avances de Season y estadísticas.
¿Indispensable?: Sí

Quest 64 (THQ)
Páginas requeridas: 2 por archivo
¿Qué graba?: Avances del juego (hasta 16 archivos).
¿Indispensable?: Sí

Robotron 64 (Crave Entretainment)
Páginas requeridas: 16
¿Qué graba?: Avances del juego.
¿Indispensable?: No

Turok: Dinosaur Hunter (Acclaim)
Páginas requeridas: 16
¿Qué graba?: Avances del juego.
¿Indispensable?: Sí

Twisted Edge Snowboarding (Williams/Midway)
Páginas requeridas: Aún no se sabe
¿Qué graba?: Aún no se sabe
¿Indispensable?: No sabemos

WCW Nitro (THQ)
Páginas requeridas: Pendiente
¿Qué graba?: Pendiente
¿Indispensable?: Pendiente

Wave Race 64 Kawasaki Jet Ski (Nintendo)
Páginas requeridas: 2
¿Qué graba?: Récords
¿Indispensable?: No

Wayne Gretzky's 3D Hockey (Midway)
Páginas requeridas: 7
¿Qué graba?: Récords y estadísticas.
¿Indispensable?: No

The NHLPA & NHL presents Wayne Gretzky's 3-D Hockey '98 (Midway)
Páginas requeridas: 61
¿Qué graba?: Avances en Season, estadísticas.
¿Indispensable?: Sí

Wetrix (Ocean)
Páginas requeridas: 5
¿Qué graba?: High Scores, opciones, etc.
¿Indispensable?: No

World Cup '98 (EA Sports)
Páginas requeridas: 123
¿Qué graba?: Avances en World Cup, opciones, etc.
¿Indispensable?: Sí

RUMBLE PAK

1080° Snowboarding (Nintendo)
AeroFighters Assault (Video System)
Banjo-Kazooie (Nintendo)
Body Harvest (Williams/Midway)
Bomberman Hero (Nintendo)
Chameleon Twist (Sunsoft)
Charlie Blast's Territory (Kemco)
Chopper Attack (Williams/Midway)
Cruis'n World (Nintendo)
F1 World Grand Prix (Nintendo)
F-Zero X (Nintendo)
GoldenEye 007 (Nintendo)
Knife Edge: Nose Gunner (Kemco)
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo)
Mission: Impossible (Ocean)
NFL Quarterback Club '99 (Acclaim)
Space Station: Silicon Valley (Take 2 Interactive)
Star Fox 64 (Nintendo)
Superman (Titus)
Top Gear Overdrive (Kemco)
WCW/NWO Revenge (THQ)
Waialae Country Club: True Golf Classics (Nintendo)
Wheel of Fortune (Gametek)
Win Back (Koei)
Yoshi's Story (Nintendo).

Esperamos que estos datos te sean muy útiles (a nosotros sí nos sirven bastante). Y recuerda los consejos de Luigi, procura no exponer estos accesorios a temperaturas extremas o a imánes y tampoco los maltrates.





CHEAT MENU

ALL CHARACTERS	ON
ALL WORLDS	ON
LEVEL SELECT	ON
MIX N'MATCH	OFF
PENCIL	OFF
FAT MODE	OFF
DARK-CITY	OFF
ICE MODE	OFF
SLIME MODE	OFF
BOMB PHYSICS	OFF
ROLL MODE	OFF
2X TURBO TIME	OFF
FULL TURBO	OFF

Para este título de carreras tenemos los siguientes códigos, recuerda que se introducen en la pantalla de **ENTER CHEAT** y para entrar a esta pantalla, tienes que presionar los botones Z y R simultáneamente mientras está el título del juego. Ahora sí, introduce el código que quieras. Después sólo pon pausa para entrar al menú donde activas o desactivas las claves. Los códigos que te dimos en pasadas ediciones no son todos los que existen para, este divertido título. Checa los siguientes trucos.

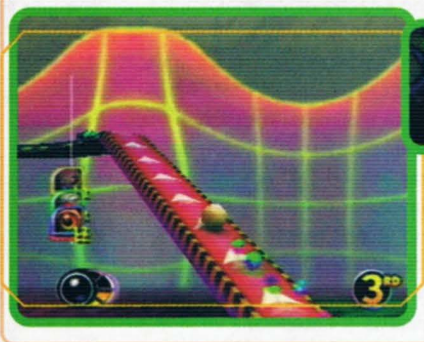
ENTER CHEAT
2ROKTOO



Así activas efectos de iluminación, algo similar a lo que verás en Turok 2.



Una clave pegajosa es ésta, la pista tiene esa textura verde donde casi no puedes avanzar.





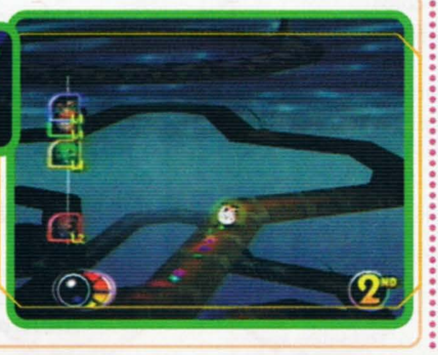
El turbo te durará el doble al introducir esta clave.

ENTER CHEAT
HAPPYHEADS



Normalmente ganando las competencias ganas personajes secretos pero con esta clave, activas a casi todos los personajes, menos uno ¿Quién será?

ENTER CHEAT
GOBABY



Pero, si quieres turbos ilimitados, ésta es la solución.



ENTER CHEAT
ICEPRINCESS

Ahora que si lo que quieres es patinar, con esta clave la pista tiene hielo por todos lados.

ENTER CHEAT
JUMPAROUND

PAUSED
RESUME GAME
RESTART LEVEL
CHEAT MENU
GOTO 99
QUIT GAME

De volada te puedes ir a la escena que quieras, después de introducir esta clave, comienza el juego y pon pausa, ahora aparece un menú para seleccionar la escena.



ENTER CHEAT
SWOPSHOP

Ahora, con esta clave se combinan los elementos de los personajes, aquí por ejemplo, tenemos a Iggy con los cuernos de T'BASCO.



ENTER CHEAT
NONSTOP

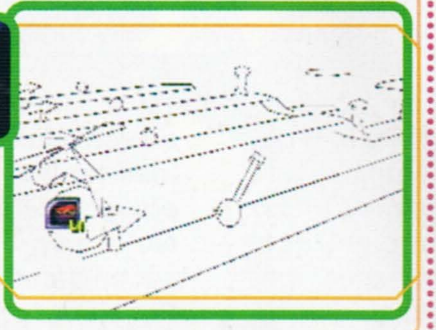
Esta es una clave curiosa, sólo sirve para que tu personaje ruede todo el tiempo.

ENTER CHEAT
THEUNIVERSE



Para tener acceso a todos los mundos desde el principio, utiliza esta clave.

ENTER CHEAT
ROLFHARRIS



Ya sabes, juego desarrollado por Iguana, no puede faltar el truco donde sólo se ven los contornos.



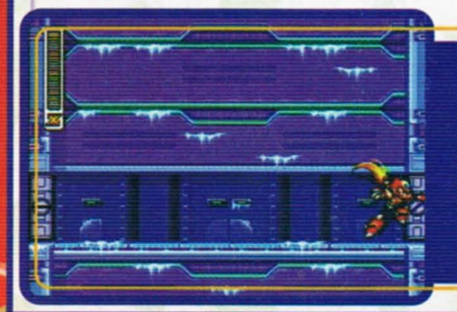
ENTER CHEAT
TOOMUCHPIE

Con esta clave deformas un poco a los personajes y ahora se verán más gordos.



Este otro es otro Bug muy curioso para meter a Zero en el cuarto de cualquier Maverick Hunter. Para lograrlo, entra en el pasillo anterior al enemigo, carga el poder de Zero al máximo y lanza un disparo, al soltar el segundo, debes presionar los botones A y B (salto y dash) juntos rápidamente y hacer el control hacia adelante para que Zero entre al cuarto. Ahí Mega Man X le dirá que él se ocupará del asunto, pero se verá como un bug.

Adrián Rubén Ramírez Velasco







CLUB Nintendo® RESPONDE

¿Cómo hago para escoger a Noob Saibot en MK4?, ya que en la parte de atrás de la caja sale WINS sobre su nombre, lo que significa que sí se puede seleccionar.

GILBERTO DERNIA M.
Venezuela

Bueno para poder seleccionar a este gran luchador, deberás ejecutar la siguiente clave: Entra en la pantalla de OPTIONS y coloca el cursor en la opción CONTINUES, ahora presiona los botones C-IZQUIERDA, C-ABAJO. Déjalos así por 10 segundos y automáticamente entrarás a la pantalla CHEATS. Una vez hecho ésto, en la pantalla de selección de personajes, selecciona la opción HIDDEN, presiona ARRIBA 2 veces, IZQUIERDA y luego presiona simultáneamente los botones C-IZQUIERDA y C-ABAJO. Si lo hiciste bien, al comenzar a jugar, ya estará seleccionado el personaje Noob Saibot.

Ryo

¿Por qué ustedes dicen que no hay que soplar los juegos de video (cartuchos), acaso puede traer problemas al funcionamiento del juego mismo?

ANGEL E. VILORIA R.
República Dominicana

La razón por la cual aconsejamos no soplar la tarjeta que se asoma en la parte inferior del cartucho es simplemente porque, cuando tu lo haces, pequeñas gotas líquidas de tu boca (que no se ven) salen y se "pegan" en la tarjeta, la cual al ser conectada en la consola (sea cual sea el modelo), provocaría problemas al momento de procesar los datos que están almacendados en el cartucho. Es por esto que Nintendo vende un set de limpiadores que no provocan estos daños y que traen los implementos necesarios para poder limpiar, tanto la consola como los cartuchos de juegos.

Ryo

¿Cómo hago para poder colocar una fotografía que tengo en mi computador en una página Web, utilizando HTML, que ustedes nos están enseñando?

JUAN RODRIGUEZ
Colombia

Tal y como lo explicamos en esa edición, para poder insertar una foto desde tu equipo, deberás especificarle al programa dónde se encuentra dicha foto. Por ejemplo, si tu foto está en el mismo lugar donde está tu archivo HTML, deberás colocar:
<IMG SRC="foto1.jpg">
Pero, si la foto está en una "carpeta" dentro de ese directorio, debería ser así:
<IMG SRC="jpg/foto1.jpg">
Y si está un directorio atrás, deberías colocar:
<IMG SRC="../foto1.jpg">
Espero que te queda más o menos claro este asunto y no dudes en escribirnos si tienes alguna otra duda con respecto al lenguaje HTML. ¡Suerte!

Ryo

Me gustaría que me responda ACE; He escuchado que en el pasado Tokio Game Show se anunció un juego tipo Street Fighter de la gran serie japonesa "Neon Genesis Evangelion" ¿Es cierto eso?... Si la respuesta es "sí" (Dios así lo quiera) ¿Llegará este juego a nuestro continente?, ¿Cuándo?

JUAN RAMOS V.
Colombia

Déjame decirte que lo que me cuentas es cierto, Bandai ya anunció el futuro lanzamiento de este juego basado en una de las mejores series de animé de los últimos años, para N64, sin embargo, ni Bandai ni Nintendo tienen intenciones, aún, de hacer una traslación de este juego. De todas formas, nunca hay que perder la esperanza (ya viste como Capcom, después de una larga espera, volvió a sacar juegos para Nintendo). En fin, hablando del juego en sí, te podemos contar que este juego poseerá un modo "Story" en el cual te convertirás en Ikari Shinji-Kun, el Third Child, quien piloteará el Eva 01 y se enfrentará con los "Shito" (Angeles o Apóstoles) quienes vienen al Geo-Front en busca de... bueno, eso ya muchos lo conocen y no es necesario decirlo aquí... Además, el juego posiblemente también poseerá un modo de 2 jugadores al más puro estilo Street Fighter (El modo Story será más interactivo). El juego será en 3D, será compatible con el Rumble Pak y contará con muchos detalles que fascinarán a los fanáticos de esta serie: por ejemplo, si un golpe fuerte provoca que se desconecte el cable de poder que alimenta al EVA, sólo tendrás 5 minutos de poder para derrotar a tu enemigo, poseerá bastantes Display Cinema, y los diálogos entre personajes serán interpretados por los actores de voz o seiyuu originales (Ogata, Hayashibara, etc.). En resumen un muy buen juego que posiblemente no lo veamos por acá.

Ace

Me pueden dar un truco para Zombies Ate my Neighbors para SNES (que no sea el password para comenzar en el 1er Bonus Round) y también para UN SQUADRON de SNES.

ARTURO CORDOBA
Venezuela

Para el juego UN Squadron existe un truco que, aunque no te ayudará a vencer este juego, te dará una oportunidad para probarte a ti mismo: entra al menú de opciones y mantén presionados A y X en el control 2, ahora cambia la dificultad con el control 1 y ¡oh!, sorpresa, una nueva dificultad aparece que hará que el modo difícil sea un juego de niños... Ahora, para el juego Zombies Ate my Neighbors es difícil encontrar un truco, así que te diré una curiosidad que posiblemente no conozcas: Cuando aparezca el logo de LucasArts en pantalla presiona L para escuchar a una persona gritar, y R para escuchar a un perro ladrar. Extraño, ¿no?

Ace

¿Pueden darme algún truco para el Jurassic Park 2? Es muy difícil y aún no lo he terminado.

LUIS RODRIGUEZ L.
Colombia

En la pantalla donde eliges misión presiona: L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R, L, L, R, R, L, L, L, R, R, R. Un ruido te indicará que lo has hecho bien. Ahora puedes empezar en cualquier nivel con continues ilimitados.

Ace

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
DISTRIBUIDORAS UNIDAS S.A.
Transversal 93 Nº 52-03
Santafé de Bogota, Colombia
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martín con final Av. La Paz
Caracas, Venezuela

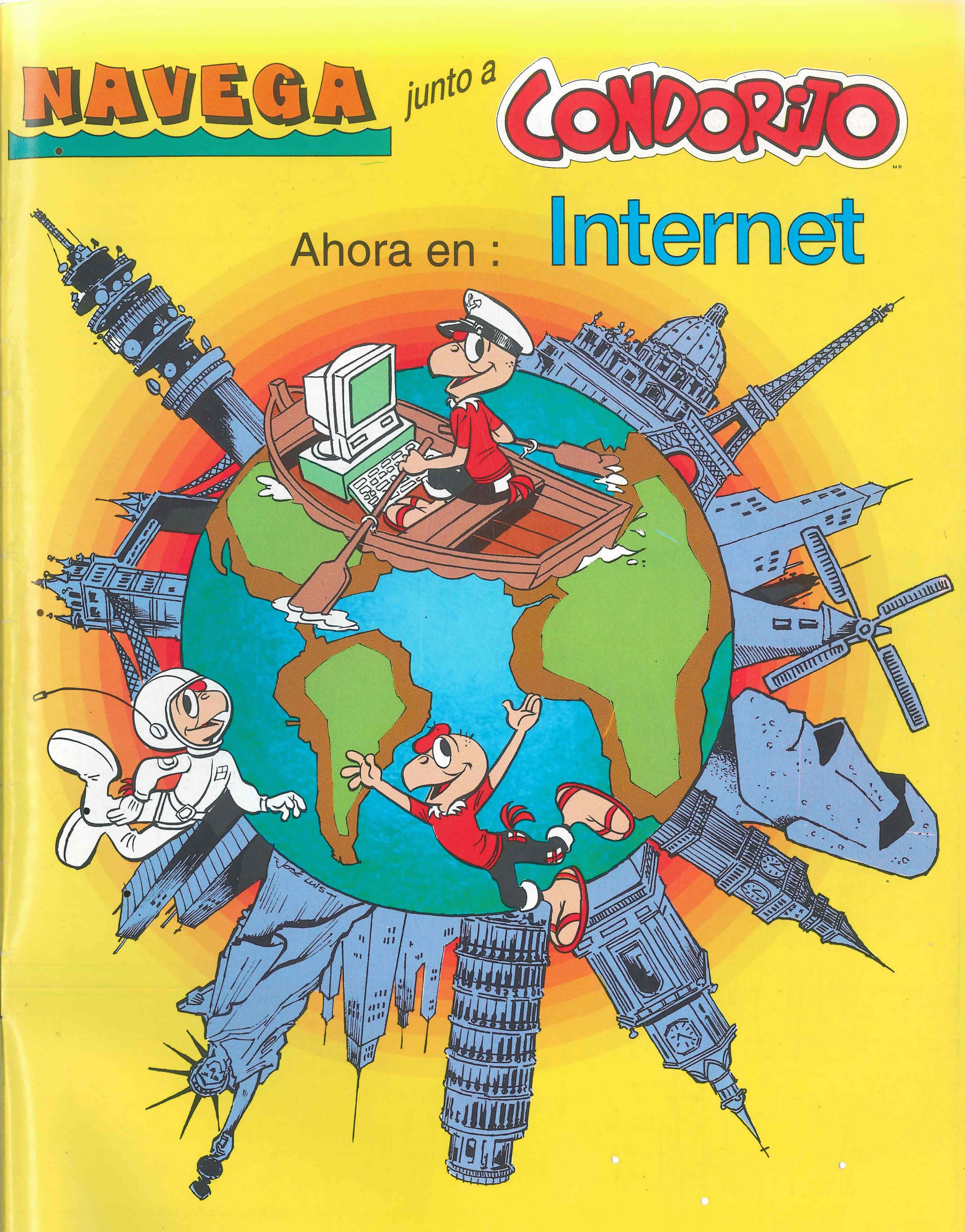
PUZZLE

CLUB Nintendo

*RELACIONADO CON LA FOTOGRAFIA

Fallecer inv.
Mortal Kombat
Ron-o
Sur
* Meta por conseguir
Germano
Detiene
* Héroe
Pronombre
Rezará
Erbio
Cogí
* Viajan al...
Ego
1/2 Forma
Pasado Meridiano
Avestruz
Escasa

* Enemigo
Pasto
Instrumento Musical
* Nombre de la Granja
Campeón
* Poderoso Poder
Nitrógeno
Vocal
* Personaje
Este
Género inv.
Loco
Adeudo
Preposición
Aquella
Incentivos
* Villano
Convicta
Lío
Desafíes
A la moda
Tantalio
Hindúes
Tuesto
Elitro
Carcomerá
Paro
Osmio
* Comida preferida de Taron
Tonelada
* Arma Usada
Mortal Kombat
* Personaje
Nombre Femenino
Gravedad
Famoso Canal
* Personaje
Norte
Negación
Personaje
Patriarca Bíblico
Autillo
Cedan
Huesosa
Vocal
Nota de Redacción
Papel
Mineral Irisado
Artículo
Aborreced
Fósforo
Posesivo
Regala
Partido
Arsénico
Paga, Revuelto
Oeste
Se quemó
Demostrativo
* Armas usadas
Existiré
* Viajan al...
Convulsión
Giró, inv.
Hijo de Noé
Sal-a
Vocal repetida
Uno
Radón
Sociedad Anónima
Señor, Abrev.
500
Su Santidad
Correa
Epoca
Nivel
Oxígeno
Afirmación
Plural
Star Fox
Cero



http : // www. condorito.cl


EL FINAL del CAMINO Es Sólo el COMIENZO
CORTESIA
videoplay
3 fichas gratis
Nombre
Dirección
Tel
Ocupación
D.I.
Edad
PROMOCION POR TIEMPO LIMITADO
En la mejor máquina de Rallye del momento
OFF ROAD CHALLENGE
Con OFF ROAD tendrás la posibilidad de correr y competir contra otros tres pilotos, por los diferentes caminos destapados en Estados Unidos.
Si estás en competencia recoje todos los premios que están en el camino y gánale a tus amigos.
videoplay
Te trae lo mejor
BOGOTA • Cra. 10 No. 19 - 69 • Cll. 37 No. 77A - 31 sur • Cra. 7 No. 19 - 50 • Cra. 20 No. 15 - 19/21/25 Sur • Diag. 151 No. 32 - 19 Local-216 • Cll. 53 No. 25 - 79 • Cra. 52 No. 125A - 59 L. 310 • Av. 13 No. 71 - 78 • Cra. 11 No. 82 - 01 L. 308 CALI • Cra. 1n No. 66n - 70 L. 104 C.C. Calima • Cll. 5 No.30-31 VILLAVICENCIO • Cll. 38 No.30-08/12 IBAGUE • Cra. 3 No. 12 - 19 NEIVA • Cll. 9 No. 3-69 CARTAGENA • Av. San Martin Cra. 2 No. 6 - 40 BARRANQUILLA • Cra. 46 No. 82 - 230 L. 5\6 SANTA MARTA • Cll. 17 No. 6 - 43 Cine Bolivar MANIZALES • Cll. 23 No. 22 - 41 MEDELLIN • Cra. 66B No. 36A - 76 CUCUTA • Av. 0 No. 10 - 50 • Av. 3 No. 9-48 BUCARAMANGA • Cra. 15 No. 34 - 72 SINCELEJO • Cra. 20 No. 21 - 31